Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

4

コンピュータゲーム情報誌●ビープ

1988 APRIL 390円

昭和60年11月21日第3種郵便物認可 昭和63年4月1日発行
(毎月1回1日発行)第4巻4号通巻42号



特集2
きらめくセガ・疾走レポート!
スペースハリアー3D アレックスキッド・ロストスターズ アレスタ ギャラクティック・プロテクター

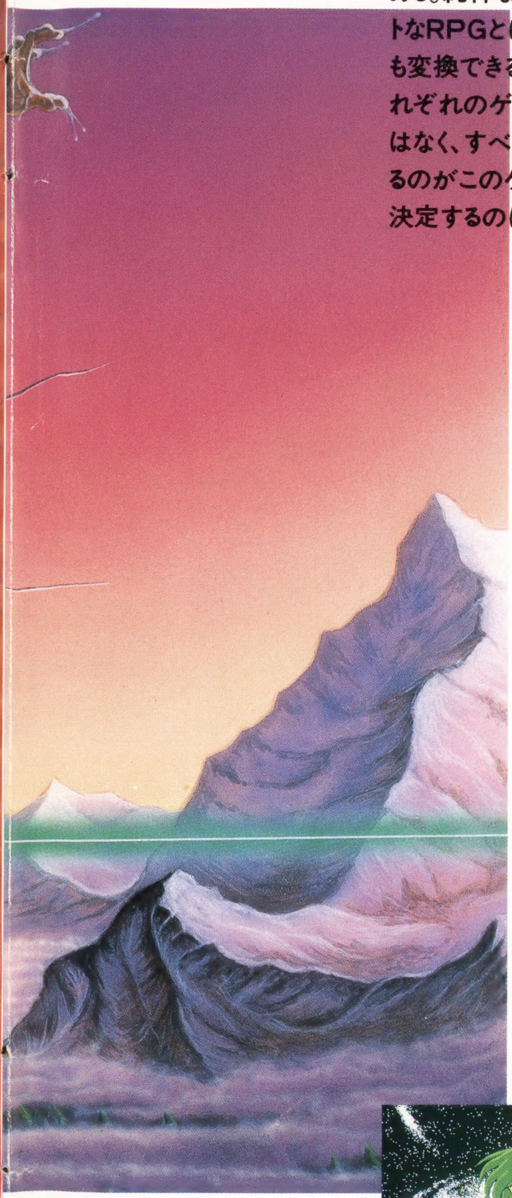
徹底研究スペシャル
独眼竜政宗●ファミコン
ラスタンサーガ●MSX
バーズテイル●パソコン

●今月のパイルドライバー
ドラゴンクエストIII

第2回ナムコゲーム大会レポート
BEEP、多摩川に散る!

特集1 ハマりから脱出するための
シューティング・アクションゲーム教本

上手い奴はここが違う!A-JAX完全攻略法●ハマりゲーム・ポイント別攻略(SDI/Mr.Heriの大冒険/ロックマン/沙羅曼蛇/妖怪道中記/究極タイガー/ソニックブーム/SRD/パロディウス)●ゲームデザイナーの考える「ハマりの傾向と対策」



これはただのアクションではない。
もちろんRPGでもない。新開発のDSGである。純粋なるアクションゲームとパーフェクトなRPGとに、プレイヤーの判断でいつでも変換できる。さらにビジュアルはADV。それぞれのゲームを混ぜ合わせているのではなく、すべての要素を独立して持っているのがこのゲーム。どこでチェンジするかを決定するのはあなただ!

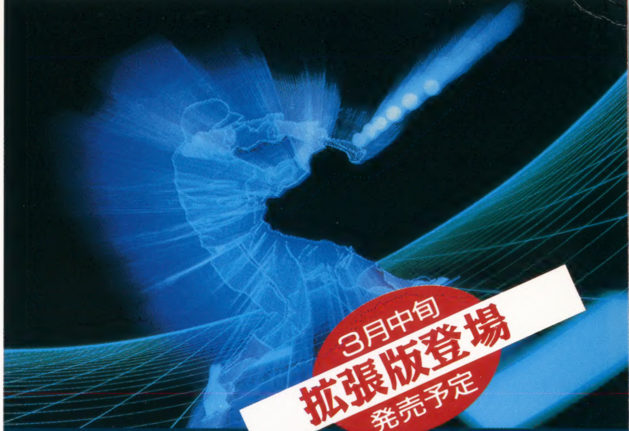


必見!RPGモード。豊富なメッセージはゲームクリアの重要な情報。数々のESP能力は過激なアニメーション演出。



ビジュアルシーン。ゲーム進行と融合したシーンはステージクリアの鍵? そして壮大なストーリーで次々に謎が展開される。

■PC-9801シリーズ(5"2DD・3.5"2DD 2枚組)(5"2DDは1枚)¥7,800
■PC-8801mkIIR/H/VA(5"2D 2枚組)¥7,800
■X1ターボシリーズ(5"2D 2枚組)¥7,800 ■MSX2(3.5"2DD 1枚)¥6,800
※X1ターボMODEL 10は動作しません。※付記のない画面写真はPC-8801mkIISRによるものです。
MSXはアスキーの商標です。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。



オプション・キット
プロ野球ファン! FAN テレネットスタジアム
養成ギブス

- 先発メンバーがセレクトできる!
- トレードで戦力アップ
- オリジナル・チームの作成!
- テレネット・チームと対戦しよう!

■PC-8801mkIIR/H/VA(5"2D) ■X1ターボシリーズ(5"2D)
■PC-9801シリーズ(5"2DD・3.5"2DD・5"2HD)
■FM77AVシリーズ(3.5"2D) 各1枚 ¥3,900

※2ドライブ専用(5"2HDは除く)。初期のPC-9801は動作しません。※X1ターボMODEL10は動作しません。 ※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

EXPRESS
ユーザーズクラブ、会員随時募集のお知らせ!

第一次募集では、たくさんの御応募を頂きまして、ありがとうございました。一次募集は締切ましたが、現在でも多くの入会希望の声がきかれますため、今後は随時入会を受け付ける事になりました。入会なさりたい方は、お葉書に「入会希望」と書いて、ユーザーズクラブ係までお送り下さい。お待ちしています。

●このマークはテレネットの新しいテーマです。

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

資料請求券 Beep ④

3月下旬発売予定

紫醜罹 SA・ZI・RI

新感覚のD(デュアル)S(システム)G(ゲーム)。アクションへ、RPGへ!!





これが噂のサイキックボイス。なんと声が武器なのだ!しかもレベルに対応したパワーアップとエナジーカウント方式を採用。



ボスキャラとの対戦。マップの謎を解かなければ、ボスキャラとの対戦はできない。アクション画面で見せる3段独立変速スクロールもすぐれもの。

The Newspaper for Beepers No. 13 Edited by 阿木二百

BeePress externals

●PCエンジン、ウワサの新作情報

フォ、フォ、フォッ。最近は出番が少ないものだから、ワシの水晶玉もすっかりいじけてしまっておる。今日は、最近人気絶好調のBeePressでワシの占いの冴えを見せてしんぜよう（誰だ、だれだ、ダレナンダ、このおっさんは？　阿木二百·談）。

PCエンジンの今後の新作じゃが、夏ぐらいに海辺を走るカッコいいスポーツカーの姿が（オォ！）、電磁ブラスターを持って魔物と戦う超能力戦士が（ナントマァ！）、ドッグファイトを繰り広げるカッコいい戦闘機の姿が（ヤリィ！）見えておるぞよ。どうやら、今までよりも容量が大きくなって登場しそうじゃな。しかし、あの会社の主力ゲームをPCエンジン用に出すとは、あの会社も何を考えておるのか本当によくわからんのぉ。

南に目を向けると、なんとあの野球ゲームの名作を作っておる人たちが見える。さらに北でも野球ゲームを作っている人たちがいるぞよ。これまで、あまり企画のバッティングのなかったPCエンジンじゃが、そろそろバッティングしはじめたようじゃのぉ（ものが野球だけに「バッティング」なんて…失礼しました。阿木二百·談）。

ほかにも、ハチのまわりに新たな蜜を求めて群がっている者たちがいるが、どうもその顔はぼんやりしていてよく見えん（そりゃあ、年のせいだよ。阿木二百·談）。

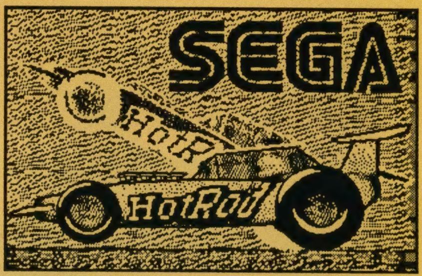
PCエンジンの今後は、各社の思惑がからんでなかなかおもしろい展開になりそうじゃのぉ。いやはや、最後に笑うのは誰なんじゃろう。フォ、フォ、フォッ！（自分で笑うなっちゅうに。阿木二百·談）。

●フロッピーディスクのビデオゲーム登場！

3月2、3日に行われたAOUショーで初お目見えした『ホットロッド』には、セガの新システムである「システム24」が搭載されている。この「システム24」は従来の「システム16」より、水平解像度が55%、垂直解像度が50%アップし、より一層迫力のある映像が楽しめるようになっている。

しかし、それ以上に驚くべき点は、これまで基板の交換によって行われていたゲームの入れかえを、3.5インチ2メガのフロッピーディスクの交換によってできるようにした点だろう。なにしろ、業界初。これによってゲームの入れかえが簡単になり、今までは電源を落とせば消えていたランキングもそのまま残るようになったのである。

メインのCPUはモトローラの16ビットCPU68000を2個採用し、最高2048個（！）のスプライト（動画キャラ）の同時表示が可能なフレームバッファ方式を採用している。また、ヘッドフォン出力がボードに標準装備されているので、セガのゲームサウンドも十分楽しめるようになるはず。そのうえ、「システム24」には「エアロテーブル26（仮称）」という高画質特殊モニターが採用されている。



この『ホットロッド』、3月上旬に発売される予定なので、お店でその迫力を見てほしい。

●ゲームミュージック連合、結成さる！

昨年からのゲームミュージック（GM）の盛り上がりはなかなかスゴイものがあるが、ついにGMを作っている会社が連合して動きだした。その名も「ゲーム·ユートピア」。参加しているのは、アルファレコード·アポロン音楽工業·キングレコード·ビクター音楽産業·ポニーキャニオン·CBSソニー·ファンハウス·ポリスター·トーラスの9社だ。

最近、GMはヒットチャートの上位に顔を出してはいるものの、一般の世界での認知度はまだまだ低い。そこでとりあえず「ゲーム·ユートピア」では、ラジオでGMのレギュラー番組を作ったり、GMのヒットチャートをゲーム雑誌·音楽業界誌内に作るように持ちかけたり、レコード店内でのGMコーナー作りの徹底を図るようにするとのこと。そして、この動きがうまく盛り上がれば、ゲームメーカーの音響部同士のジョイントライブなどの各種のイベントも計画しているそうだ。

こういう動きはBEEPでも大歓迎。積極的に協力していくつもりだから、キミたちも応援しよう。

◎今月の数字
ドラゴンクエストIII 収支決算

売り上げ予測	500万本（目標）
売り上げ総額（500万本の場合）	295億円
開発期間	10ヵ月
任天堂のロイヤリティ·製作費（推定·1本あたり）	1950円
最短終了時間	48時間（情報求ム）
店頭での最長待ち時間	18時間（情報求ム）
発売当日補導された人（東京）	356人
恐かつ事件（発売当日）	7件
発売当日に取り上げたTV番組（番組表調べ）	13件

なお、BeePressでは「最短終了時間」と「店頭での最長待ち時間」について、キミたちからの情報を待っているゾ。

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1988 April 4

CONTENTS

のソフトが充実して、
限りなく広がる。

ルロイヤル

OFT NEWS ①

これが、うわさのゲームマシーン、
ビジュアルがリアル。PCエンジンだ。
サウンドがパワフル。
闘いが、冒険が、すごい迫力で迫ってくる。
このバトルワールドを体験しない人は、
はっきり言って、古い。
キミは、もう、スイッチを入れたか。

やる。

NEC

ビックリマンワールド

©LAD・NAS・東映動画
©1987 HUDSON SOFT
好評発売中!! 希望小売価格4,500円





これが、ゲーム攻略法だ。
●ドリンクで体力アップ。急がば回れ。急ぎたいのはわかるけど、ライフの回復が先だからね。

これが、ゲーム攻略法だ。
●これが第2面のボスキャラ"ゴマンダー"。不死身のヘビが守っている弱点。は中央の目だ。





本格シューティングゲームの登場だ。恐怖と闘え
悪を倒せ。キミの部屋がゲームセンターだ。

3月下旬発売予定　アールタイプ　希望小売価格4,900円

R-TYPE I

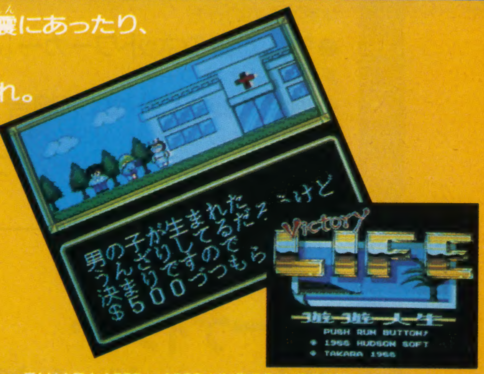
©1988 HUDSON SOFT LICENSED FROM IREM CORP.

株で大もうけしたり、地震にあったり、
はたまた失業したり。
自分の人生のサイをふれ。

4月上旬発売予定

遊々人生

希望小売価格4,500円



これが、ゲーム攻略法だ。
●ツキがないと思ったら、トラバーユしてみるのもひとつの方法。転職で、運が開けるかもよ。

©TAKARA 1988 ©1988 HUDSON SOFT

〈出るぞ、出るぞ。充実のソフト群〉
★戦国麻雀(ハドソン)……4月発売予定
★R-Type II(ハドソン)……6月上旬発売予定
★パワーリーグ(ハドソン)……発売決定
★ホラーボール(ハドソン)……発売決定
★以下続々封切予定★
※タイトル・発売日等は変更される場合があります。

HE system
●このマークは、ホーム・エンターテイメント・システムの意味です。今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。

PC Engine



リアルなビジュアル
パワフルなサウンド

PCエンジン、スタート。いま、異次元との闘いが、視覚、聴覚を通じて脳を直撃する。画面いっぱいにキャラクターが動きまわる超リアルなビジュアル。ステレオ6ch(内部)のスーパー・エキサイティング・サウンド。そして色彩はなんと512色。目と耳から、キミは、ゲームの世界にひき込まれていく。

PC Engine
付属品 パッド(PI-PD001)×1
ACアダプタ ×1
アンテナ切替器 ×1
取り扱い説明書 ×1
主な仕様
●電源/AC100V50/60Hz●消費電力/4W●寸法/縦135mm×横140mm×高さ40.4mm(本体)●重さ/約350g(本体)

PC Engine
(PI-TG001)
標準価格24,800円

DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
〒108 東京都港区芝5-37-8(住友三田ビル) ☎(03)454-5111(大代)

C&C Computers and Communications

PC ENGINE(ピーシー エンジン)の
闘い(たたか)の世界(せかい)が、

多次元(たじげん)バト

PC ENGINE(ピーシー エンジン) S

好評発売中!!

THE 功夫(クンフー)

希望小売価格4,500円

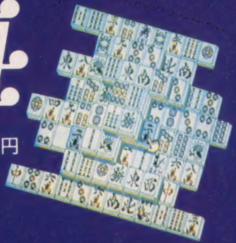


©1987 HUDSON SOFT



上海(シャンハイ)

希望小売価格4,500円



好評発売中!!

©1987 ACTIVISION ©1987 HUDSON SOFT



妖怪道中記(ようかいどうちゅうき)

"たろすけ"がエンマ大王の裁きをうけるため、地獄を旅する。
行い(プレイ内容)によって、5つのエンディングが待ってるゾ。

希望小売価格4,900円





© 株ナムコ

好評発売中!!

好評発売中!!
希望小売価格4,500円

ビクトリーラン
—栄光の13,000キロ—

スリル度200%。世界一きびしいといわれるパリ・ダカールラリーが目の前に出現する。



©1987 HUDSON SOFT

これが、ゲーム攻略法(こうりゃくほう)だ。
●追い越しは先行車の内側をつくことが基本。スピードの出し過ぎは、スピンのもとだ。

オレが

出た!リアルRPG。呪われた邪悪をたおすため、邪聖剣ネクロマンサーを手に入れろ。

邪聖剣(じゃせいけん) ネクロマンサー



希望小売価格4,500円



©1987 HUDSON SOFT

これが、ゲーム攻略法(こうりゃくほう)だ。
●ヒットポイント(パワー)は宿屋で回復。コンティニューのために、覚せいの言葉を聞き出せ。

好評発売中!!

カトちゃんケンちゃん

大人気コンビがお送りする爆笑アクションゲーム。
本物そっくりの表情が最高におかしい。





希望小売価格4,900円
好評発売中!!



©1987 HUDSON SOFT

これが、ゲーム攻略法(こうりゃくほう)だ。
●スロットマシーンの絵のそろえ方によって、いろいろなボーナスがもらえる。がんばれ!!

ソーサリアンは

SORCERIAN

ソーサリアン98版新発売!!

3月25日発売

PC-9801、PC-286シリーズ
5"2DD、3.5"2DD(5枚組)/
9800円

どこでもない世界の、いつともいえない時代。魔法は力であった。神々の息が人々を支配し、村や塔には不思議があった。ここは、ソーサリアン。完璧に構築された幻想界。あなたの手元には、この世界を読み解く15冊の書物(シナリオ)がある。この書物は、どこから読み始めても良いし、飽きたなら、どこで手を休めても良い。しかし、漫然とこの書物を開くなら、

98ユーザーのためのRPGです。

- ●シナリオ名は同じでも、PC-88の攻略法は役に立ちません。そのぶん、豊富なヒントが冒険の手助けをしてくれます。
- ●必要以上にむずかしいアクションシーンはありません。2段ジャンプも簡単にできます。また、ディスクアクセスを少なくするオリジナルのキャッシュドライバーを搭載し、スムースなゲームの進行を実現しました。
- ●どこでもSAVEができます。いつでもゲームを中断できるので、忙しい人でも落ち着いてプレイすることができます。

★アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取りこみ、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の観念、職業の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載されています。

★7つの星をかけ合わせて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方は人それぞれです。より知的に、より戦略的に、この魔法を使ってください。

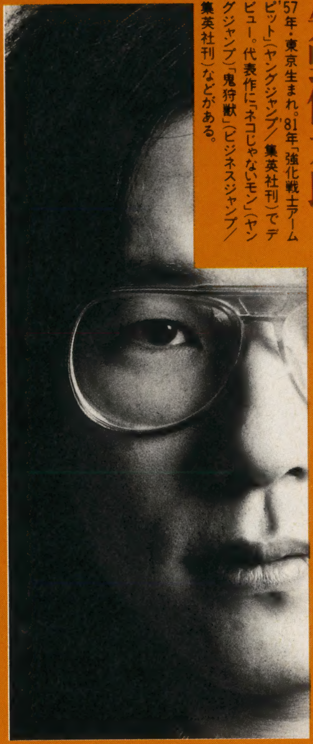
あった。

ただただ美しい音楽が聞こえてくるばかり。この書物を最後まで読み通すためには、ソーサリアンが〝あった〟ことを認め、考古学者のように、この世界を探求しなければならない。旅の準備は怠りなく。ともに旅するものたちのことを熟知しなさい。月と火と水と、……7つの偉大なる力をかけ合わせ、魔法をつくる法則を学びなさい。魔法の力を認めよ！……ソーサリアンは〝あった〟。ひとたびこの世界に足を踏み入れれば、あなたは、そう思わざるを得ない。

★15本からなるシナリオ。その1本1本が他のRPGひと作品に匹敵する完成度の高さ。奥深いストーリーに魅了されます。

★音もRPGの大事な要素。50曲以上のオリジナルBGMが、ゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。

★他に類を見ないフル画面フルカラーの高速スクロール。ゲーム中のスピードが10段階に変えられるので、RPGになじみのない人でも気軽にプレイできます。



矢野健太郎
Kentaroh Yano

'57年・東京生まれ。'81年「強化戦士アームピット」（ヤングジャンプ／集英社刊）でデビュー。代表作に「ネコじゃないモン」（ヤングジャンプ）「鬼狩獣」（ビジネスジャンプ／集英社刊）などがある。

TAIHEIYOU NO ARASHI
PRODUCED BY G.A.M.

1941年12月8日
太平洋戦争勃発……そして、今
パソコンゲーム界に嵐を呼ぶ!!

パソコンフェア'88 ラジオ日本「パソッコナイト」がやってくる!! 楽しいおしゃべりやクイズ、話題のパソコンゲーム情報など人気ソフトが勢ぞろい!

3/19(土)・20(日)	丸井横須賀店	0468-25-0101
3/26(土)・27(日)	丸井川崎店	044-245-0101
4/ 2(土)・ 3(日)	丸井池袋西口店	03-989-0101
4/ 9(土)・10(日)	丸井錦糸町店	03-635-0101

※土曜は午後1時よりの1回、日曜は午後1時よりと午後3時よりの2回行なわれます。
※雨天中止(当日丸井各店にお問い合せ下さい。)

本格派ウォー・シミュレーション

太平洋の嵐

現在絶賛発売中!
「ワレ奇襲ニ成功セリ!!」

新発売
5"-2DD版(PC-9801 F)



イラスト
スオミ フム

本プロジェクトのマスコットガール、京子です。
アメリカ軍のメアリー共々、よろしくお願いします。

- 航空機107種、艦船178種のグラフィックを表示。実験兵器、未完成兵器も多数登場
- 「シフトアクション・システム」によるスリリングな展開とリアルな戦闘シーン
- 航空機開発や艦船の改造等、あらゆる可能性を追求した、かつてない大型シミュレーション
- 艦隊、航空、陸上作戦から国家戦略まで、日本の運命をあなたの手に!

※このゲームの題字は、元日本海軍大佐、源田実氏の筆によるものです。

価格 12,800円(ディスク4枚組)
■PC-9801 M/VM/VX 5"-2HD
(Mはメモリ384KB必要)
■PC-9801 UV/UX 3.5"-2HD
■PC-88VA 5"-2HD

☆このゲームは、映画「太平洋の嵐」(東宝)とは一切関係ありません。
★好評発売中!!「碁キチくん」シリーズ

GAM ジー・エー・エム
〒144 東京都大田区蒲田1-22-18-418
☎03(736)6879 営業時間AM9:00〜PM6:00
日曜・祝・祭日休

お求めは、お近くのパソコンショップで、また通信販売ご希望の方は現金又は、郵便振替(口座 東京2-130482)にてお申込みください。送料は無料となっております。


MUSIC ART88
4月上旬発売
価格14,800円
音楽は人間の古くて温かい友人。
それでも、音符が苦手だったり楽器が弾けないという理由で
つきあいが疎遠になっている人のいかに多いことか。
新登場の画期的な音楽ソフト
「MUSIC-ART」が仲立ちをいたしましょう。
「MUSIC-ART」による楽しみ方はとてもバラエティ豊か。
既成曲もオリジナル曲も、どんな曲も簡単操作で入力できます。
入力した曲は、約60音色のリアルな音の中から
15音色(FA、MA)を選び本格演奏を楽しむことができます。
音楽色の暮らし。
MUSIC ART88
ミュージックアート
●画面上に表示された五線紙の上にシリアルマウスで音符を置いていくだけの簡単操作で、誰でも、どんな曲でも入力できます。
●画面上の鍵盤からも容易に曲が入力できます。
●入力した楽譜によって、ピアノなどリアルな60音色の中から15の音を同時に鳴らして演奏することができます。(FA、MA)
●MIDI対応の外部楽器を演奏することができます。(要インターフェース)
●入力した楽譜がプリントアウトできます。
●一人で楽器のパート練習やカラオケの練習ができます。
●PC8801SR以降FA、MA対応。
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル TEL03-486-6311
(お問い合わせは、SPJ-Sまで)
資料請求券 Beep 4月号


SALIO
SEGA MARK III / MASTER SYSTEM共用
——十字剣聖伝　第十巻より——
地底深く眠っていたライガーを呼びおこしてしまったのは
鳴動をはじめたアルゴスの十字剣だった。地上に出て十字剣を
五つのインドラを得て、獣王ライ
アルゴスの十字剣
3月25日発売
希望小売価格
5,000円
アルゴスの
字剣
TM
By TECMO
SALIO
サリオ株式会社
〒130 東京都墨田区吾妻橋2-1-13

音ここに極まる。

早くも第4弾



A・JAX、魔獣の王国、コナミ矩形波クラブのアレンジバージョンも収録！

コナミ・ゲーム・ミュージックVol.4

A・JAX

収録曲：A・JAX(TITTLE DEMO～COIN～START～COMMAND 770～DIVE BOMBER～FIGHTING SPIRIT/DEAD LINE～LOOK FOR A FORTRESS～GRAND BATTLE/CROSS POINT～MELT DOWN～UF 1～PATTERN CLEAR/THE FINAL ZONE～HOTNESS～CONGRATULATION～TRY AGAIN～RANKING/A・JAX〈海外バージョン〉)/LIFE FORCE(腎臓ステージBGM/肝臓ステージBGM/肺のステージBGM)/バトランティス(MYSTERIOUS OVERTURE～MESSAGE OF DEVIL～BATLANTIS ACT I～CYCLOPS ATTACK/BATLANTIS ACT II～FLOGGER PANIC/BATLANTIS ACT III～RED DRAGON ARRIVAL/BATLANTIS ACT IV～MAD EMPEROR "ASMODEUS"～THE CONQUEST OF LIBERTY/RETURN WITH GLORY～VICTORY)/グラディウス2(アレンジ・バージョン)/魔獣の王国(魔獣の王国～COIN～魔界天命～沼人間のテーマ～悪夢への扉/魔界龍神～鎮魂曲〈レクイエム〉/霊魂の叫び～血祭りのジャングル～奇妙な城/魔王の怒り～勇者の生還～死の宣告)/魂斗羅(魂斗羅～密林の戦い～迷路要塞1～迷路要塞2～凱旋1/流血の滝～氷の要塞～炎の要塞～戦慄の鼓動～凱旋2/SANDINISTA～GAME OVER～RANKING)/F1 SPIRIT(アレンジ・バージョン)※バトランティスは、CDのみ収録。LP：ALR-22922 ¥2,200　CT：ALC-22922 ¥2,200　CD：28XA-201 ¥2,800

●A・JAX楽譜、曲解説書付。

3/10 ON SALE!

好評発売中

GMOコナミシリーズ　ディスコグラフィー

コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.1

ツインビー/けっきょく南極大冒険/グラディウス・アレンジ・バージョン/ジャイラス/ロックンロープ/イー・アル・カンフー/グラディウス/プーヤン/タイムパイロット/ツインビー・アレンジ・バージョン(全10曲)LP：ALR-22902 ¥2,200 CT：ALC-22902 ¥2,200 CD：28XA-85 ¥2,800



コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.2

ギャラクティックウォーリアーズ/サーカス・チャーリー/グーニーズ(ROMカセット版)/グリーンベレー/RF-2/ギャラクティックウォーリアーズ・アレンジバージョン/大列車強盗/ハイパーオリンピック/ファイナライザー/イー・アル・カンフー(ROMカセット版)/サーカス・チャーリー・アレンジ・バージョン(全11曲)LP：ALR-22904 ¥2,200 CT：ALC-22904 ¥2,200　CD：28XA-86 ¥2,800



コナミック・ゲーム・フリークス/コナミ矩形波クラブ

コナミ・モーニング・ミュージック/恋のホットロック/謎の壁アレンジ・バージョン/火の鳥/もえろツインビー・アレンジ・バージョン/沙羅曼蛇/悪魔城ドラキュラ・アレンジ・バージョン/MSXメドレー/WECル・マン24/特殊部隊ジャッカル(全8曲・CDのみ全10曲)※コナミ・モーニング・ミュージック/MSXメドレーは、CDのみ収録。LP：ALR-22911 ¥2,200 CT：ALC-22911 ¥2,200 CD：28XA-135 ¥2,800



GMOテレフォンサービス実施中!!

03-452-1939

※電話番号は間違えないように正確にかけてください。

ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ



う〜んドラクエⅢ。やっぱり爆発的人気で売れまくっちゃったね。この人気を見てると、ファミコン業界の停滞なんてウソのようだ。そこで今月のパイルドライバーは、ドラクエをいの一番に手に入れたガキが送る、ドラクエⅢ日記。もの足りないかもしれないけど、とりあえず楽しんでくれよ。

エニックス
ファミリーコンピュータ5,900円
文／ガキ

ついに発売、ドラゴンクエストⅢ

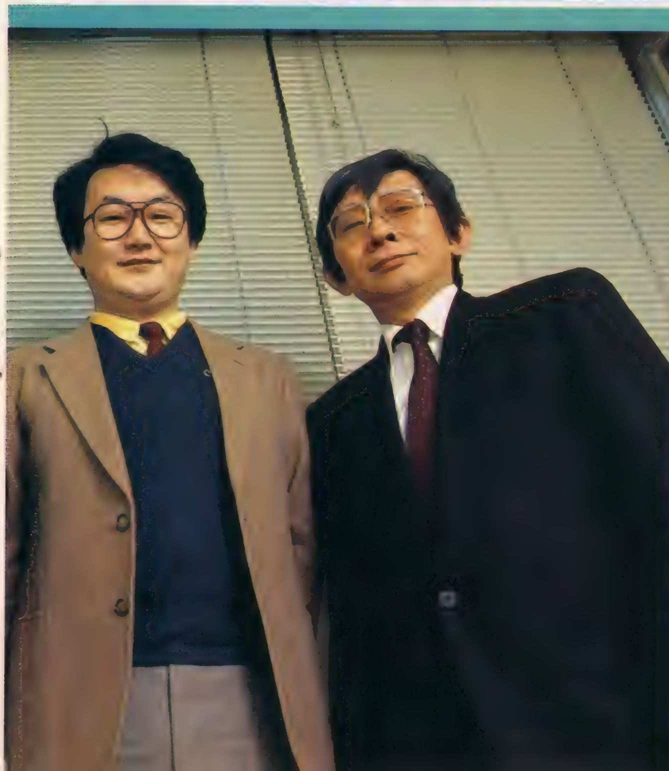
2月10日水曜日。ドラゴンクエストⅢの発売日だ。はっきり言って、これほどの大騒動になるとは考えもしなかったよ。たしかにいろんな雑誌が去年の9月頃から毎号のようにドラクエの情報をタレ流していたし、読者の期待度も、ダントツだった……。2月10日に手に入れた人には、本当にご苦労さまと言いたい。僕らゲーム雑誌関係者でも、手に入れるのは容易でなかったんだよ。

ゲーム雑誌以外のマスコミもすごかったよ。まず、発売前日から「明日はドラクエⅢの発売日だよーん」てなこといっちゃうし、当日はニュースでドラクエ関連のものを見ないことはなかった。

ショックだったのは、教育委員会から「学校があるから、さぼってドラクエを買いにいっちゃいけないよーん」てお達しがあってなお、数百人が補導されてしまったことと、悲しい恐喝事件などもあったこと。うーむ、まいった。

そのくらい社会現象となったドラゴンクエストⅢ、手にいれたからには「○日で解いたぜ」などといわないでじっくりと味わってほしいと希望するのだ。

遠藤雅伸のランダムトーク・スペシャル ドラゴンクエストⅢ編



ドラゴンクエストⅢの発売を翌日に控えた2月9日。エニックスの会議室に集まったのは、ドラクエスタッフの面々。シナリオ担当の堀井雄二さん、プログラム担当の中村光一さん、音楽担当のすぎやまこういちさんの3人。

久々に仕事を離れてドラクエⅢを楽しみたいという遠藤さん。遠藤さんは、ゲームストーリーの核心に触れそうになるとひたすら耳を塞ごうというかまえ。

なんとなく緊張気味のドラクエ番ライターのガキと㊔を交えて対談は始まった——。

●遭遇した敵



スライム　おおがらす　クロッガー　おおありくい

●覚えた魔法

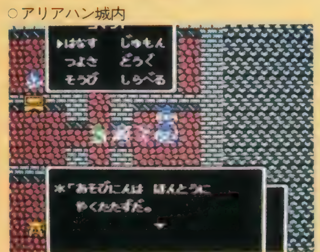
主人公　メラ、ホイミ
僧　侶　メラ、スカラ、ヒャド
魔法使い　ホイミ、ニフラム、ピオリム

メ　ラ	たいした攻撃力じゃないけど、レベル５くらいまではけっこう役に立つ。
ホイミ	これがなきゃ遠出なんかもってのほか！　この魔法のためにＭＰを節約するのもいい。
スカラ	相対的に見て、この手の魔法はあまり使わない。これを使うならホイミを使ったほうがまし。
ヒャド	前半戦では頻繁にお世話になる攻撃の魔法。たとえばぐんたいガニなんかに有利だぞ。
ニフラム	とても便利だが、消してしまった敵の経験値とお金が入らないのはつらいところ。
ピオリム	ラララ、ピオリム使えばすばやさ上がってうれしいな〜。

●装備　主人公　どうのつるぎ、たびびとのふく、かわのたて
戦　士　こんぼう、ぬののふく
僧　侶　こんぼう、ぬののふく
魔法使い　ひのきのぼう、ぬののふく

●気になったこと

○アリアハン城内



エェーツ。あそびにんて本当に役たたずなの。本当は何かあるかも。



IIIでは、夜もあるのか。どんな感じで変化するのか、楽しみだな。



2月10日(水)　晴れ

今日はドラゴンクエストIIIの発売日。さーて、そろそろドラクエIIIを始めるかな。(こころもち震える手でファミコンの電源を入れるガキ。そして黙ったままゲームをすること1時間。)

へへ〜ん。あっというまにレベル5だぜ。けっこうかんたんなもんだな。さて、今日は遅いからもう寝よう……あっ!!　リセットボタンを押さずに電源を切っちゃった！　もしかして「冒険の書」が消えてしまったんじゃないだろうな(恐る恐る電源を入れる)。

＊＊残念ながら冒険の書は消えてしまいました＊＊

なんてことだ。いきなり冒険の書を消してしまうなんて……。マニュアルをよく読まなかったためにたいへんなことをしてしまった。そう、マニュアルを読まないのはボクの悪いクセなんだ。ゲーム中盤でこの失敗をしたらもう立ち直れなかっただろう。冒険の書を写しといてよかったー。

いよいよ明日から100万人のデバッグが始まる!?

遠藤　さっそくですが、今日は、ドラゴンクエストIIIの発売を明日に控えていることですし、今の心境をそれぞれ語っていただきます。

すぎやま　僕は、仕事でIIIを3回も解いたんですけど、そうだねロケット打ち上げのカウントダウンしているような気分だよ。僕が今までレコード出してきたときはこんな気持ちになったことはないんだけど今回だけはそんな気分(笑)。

中村　僕は、明日いっせいに100万人のデバッグが始まるかと思うと、いてもたってもいられない気分です(笑)。

堀井　僕としては、早くみんなにやってもらいたいですよ。ソフトが、手に入らないで、情報だけを先に聞いてしまうのはかわいそうですからね。

IIIの見せ場って?

——すぎやまさんはドラクエIIIを3回もお解いた立場から、これから読者にさしさわりのない程度に印象に残ったところを話してくれませんか。

すぎ　うん、III全体を通してイベントが全部すばらしくできていると思った。それとシーンが変わった瞬間に全体の色の色調が変わったときに、「はっ」と思ったね。イベントが映画的で非常によくできていた。それ以上言うと、プレイする前に情報を聞きたくない遠藤さんや読者の人に悪いからやめときましょう(笑)。

堀　そうね。IIIのイベントは、け



●**遭遇した敵**　なし
●**覚えた魔法**　前日のまま
●**装備**　前日のまま
●**気になったこと**　○各キャラクターの特徴



勇士
自分だよ！　女の子にも変えられるけど、この人は抜けない。



戦士
武器を持たせりゃ世界一。ホントーに頼りになるぜ。



武闘家
生身の体でモンスター相手に、よくやってくれる。尊敬します。



僧侶
治癒関係の白魔法の達人だな。従軍看護婦ってとこか？



魔法使い
攻撃用魔法の達人。でも魔法を封じられたら……やくたたず。



商人
未知のアイテムを見分ける能力がある。登録しておいたほうがいい。

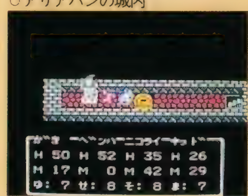


賢者
僧侶と魔法使いの両方を合せた人。ボクもよく知らないんだ。



遊び人
ニヤリと笑って人を斬らない！　煮ても焼いても食えないヤツ。

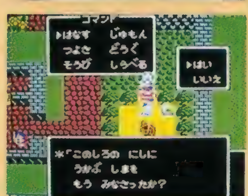
○アリアハンの城内



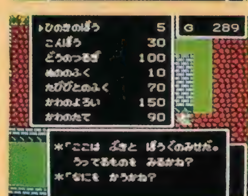
ヤヤッ。この扉は？　はやく開けてみたいなあ。



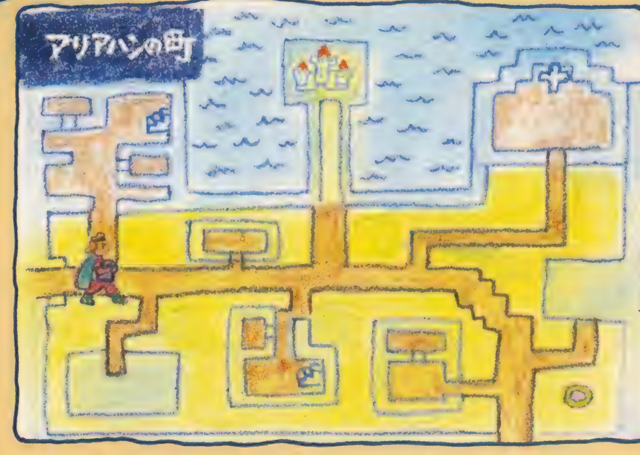
へヘーン、こんな石なんか軽い軽い。どこへでもはこんじゃうよ。



城の西に島があるのか、いいこと聞いたぞ。きっとなにかあるな。



自分の命は惜しいから、いい武器と防具を買っておこうかな？



2月11日(木)　曇り

今日は建国記念日で学校は休みだけど、あせって先を急がずにまずはマニュアルをじっくり読むことにした。とくにマップの形や地名を頭に叩き込んで、道に迷うことのないようにする。魔法もよく読んでおかなければならない。僧侶と魔法使いでは使える呪文が違うので、それぞれがどのような魔法を使えるのかをひととおり頭にいれておく。

よし、マニュアルは読破した。しかしすぐには町から出ない。もう一度、町の中をしらみ潰しに調べあげてからでないと町から出てはいけないと自分で決めたんだ。ここには武器屋や道具屋、宿屋に教会と、いつもの店が揃っているが預かり所というのははじめて見る。また、自分の家にもどればただで体力が回復できることもわかった。これで当分はお金をかけずに傷が癒せそうだ。全体的に見て、アリアハンの店は安いものばかり揃っているなあ。

っこう大がかりだね。

中　今回はそういった意味では遠藤さんみたいなマニアックな人には相当よろこんでもらえるようなことがたくさん用意されてると思いますよ。マニアックな面ではすごく楽しめると思います。

すぎ　そういうマニアの人が楽しめる部分が素人にも楽しめるようになってるんだ。それとイベントに絡んだS.E（サウンドエフェクト）が非常によくできてると思った。

堀　戦闘の呪文の効果音はいいよね。「マホカンタ」の音とか……。

すぎ　僕が気に入っているのは空を飛んでいるシーンなんですよ。音楽がすごくよくて環境ビデオみたいですよ。

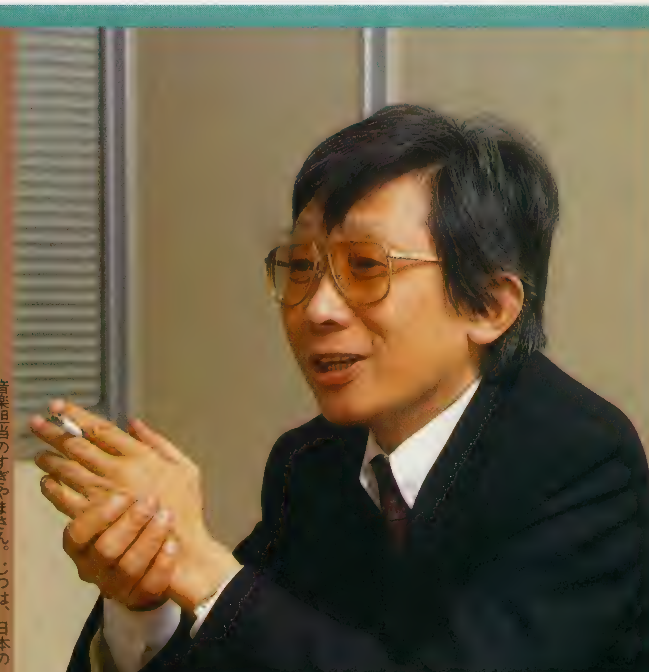
遠　あぁ、いまのダメだよ。そういうことは聞きたくなかったなぁ。空を飛べるなんていっちゃいけなかったよなぁ（大爆笑）。

すぎ　僕が音楽から考えてきたイメージとみなさんが絵のほうから考えてきたイメージがパチーンと一致したのがすごくうれしかった。あのシーンはお互いに会心作だよね。今回は、フルオーケストラのレコード用の楽譜と同時進行で音楽面の仕事をしてたから、物理的に楽譜を書く分量が多かった。もう目方で勝負なんて言ってたけど、堀井さんの住民台帳8冊分ぐらいの資料にはまいったね（笑）。

——ところで、どうしてマップを世界地図みたいにしたんですか。

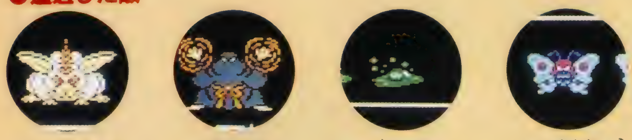
堀　世界地図にするとなじみがあるからわかりやすいと思ったんです。

すぎやまこういち



音楽担当のすぎやまさん。じつは、日本のポップス史を語るうえで避けては通れない、たいへんな人なのだ。

●遭遇した敵



いっかくうさぎ　まほうつかい　バブルスライム　じんめんちょう

●覚えた魔法

主人公	ニフラム
	ルーラ
僧　侶	マヌーサ
	ルカニ
魔法使い	ギラ

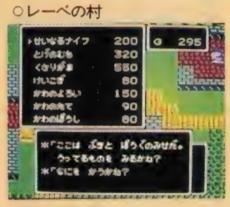
ルーラ	Ⅲでは断然使いやすくなった。ほとんどの町にひとっ飛びなんて夢のようだよ。
マヌーサ	あんまり使わない呪文だけど、敵にかけられると本当に頭にくる。
ルカニ	これもあまり使わない。使わなかったから知らない。
ギラ	おなじみのギラ。最初に覚えるグループ攻撃なので重宝するする！　かけ過ぎに注意。

●装備

主人公	とげのムチ、かわのよろい、かわのたて、かわのぼうし
戦　士	せいなるナイフ、かわのよろい、かわのたて、かわのぼうし
僧　侶	こんぼう、たびびとのふく、かわのたて
魔法使い	ひのきのぼう、ぬののふく、かわのぼうし

●気になったこと

○レーベの村

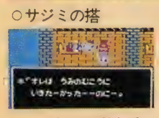


やっぱり、苦労してたどりつくと、いい武器を売ってるんだなぁ。

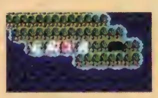


ウーム、他のアイテムはよく知っているけど、ターバンは……。

○サジミの搭



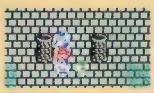
しっ、しっかりしろ。キズは浅いぞ。海のむこうは危険なのかな？



この洞窟には、どんな謎が隠されているのだろうか？



ついに見つけたぞ。宝箱の中には何が入っているのだろう。



サーテ、どっちの方向に進もうかな？　迷ったらいやだなあ。



2月12日(金)　晴れ

今日はふたたび町から出る日である。期待と不安の中で外に踏み出すといきなり敵と遭遇した。ドラクエⅠからの常連モンスターであるスライムだ。でもボタンを押しているといつの間にか決着がついていた。

レベル5ともなると、すぐにはレベルアップしない。でも、町にもどったりしながら経験を積む。今度は少し遠出をしてみよう。

アリアハンの町近くの橋を渡ってももう平気だ。少し自信をつけたのでそのへんを歩き回ってみると北に村が、南に洞窟があるのがわかった。

まずは北にあるレーベの村に向かう。そんなに広くないが必要な店はすべて揃っている。武器屋にもなかなかな武器が置いてあるのですべて揃えたほうがよさそうだ。お金を稼がなければ……。

南の洞窟にはいると見知らぬ敵がうようよ。けっこうつらい。ほう、ここは離れ小島のナジミの塔につながっているのか……。

すぎ　あれは、すごくわかりやすかった。「ブラジルのあたりにあった町だよ」とかそういう覚え方ができるし。

遠　僕は、それはつまらないと思うな。どちらかというと「ロンダルキア行った?!」っていうほうが親近感があると思うんだけど。

――ということは、ドラクエⅠ、Ⅱとのマップのつながりはどうなんですか。何か謎は隠されているんですか。

堀　ええ、深い謎が隠されてますよ（笑）。

Ⅰ、Ⅱ、Ⅲでどう変わった

――まず、ドラゴンクエストがⅠ、Ⅱ、Ⅲと続いてきてどんな点が変わってきているのでしょうか。

遠　一番変わっていったのが容量でしょう。出るたびに倍々だもん。

堀　ⅠはⅡより2倍おもしろくなくてはいけないし、そうでなければ、プレイヤーはおもしろいとは言ってくれませんから。だからⅠとⅡが同じ程度だとつまらないといわれちゃうんですよ。そういう意味でⅢはⅠの4倍おもしろくなくてはならないんです。

遠　そうしようとするとグラフィックをよくしなくてはいけないとか、いろいろな問題がどんどん増えるし……。

中　そのくせハードの限界はものすごくきついし（笑）。

遠　ドラクエはモンスターがカワイイでしょう。Ⅰなんかは背景の

堀井雄二



シナリオ担当の堀井さん。「ポートピア連続殺人事件」などなどのヒットメーカー

●遭遇した敵



アルミラージ　ホイミスライム　さそりばち　おばけありくい　キャタピラー

●覚えた魔法

主人公	ギラ
僧　侶	ルカニ ラリホー
魔法使い	リレミト スクルト

ラリホー	意外に中盤戦で必要になってくる。眠りやすい敵をチェックしておくことは大切さ！
リレミト	地下迷宮探検には不可欠。これがあるから無理して地下の奥深くまで行けるんだ。
スクルト	敵のなかにはスクルト専門にかけてくるやつがいるので、こちらもスクルトで応戦だ。

●装備

主人公	くさりがま、かわのよろい、かわのたて、かわのぼうし
戦　士	くさりがま、かわのよろい、かわのたて、かわのぼうし
僧　侶	くさりがま、かわのよろい、かわのたて、かわのぼうし
魔法使い	せいなるナイフ、たびびとのふく、かわのぼうし

●気になったこと



穴には、どんな恐ろしいモンスターが待ちかまえているんだろう。

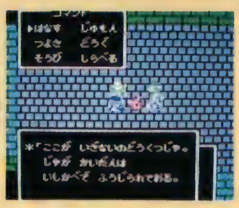


○ナジミの塔

右に見える扉は、どこにつながっているんだろう。



これは、もしかしたら旅の扉。ここまで来たら、飛びこむだけだ。



○いざないの洞窟

いざないの洞窟かぁ。これでやっと、新たな冒険が始まるんだな。



2月13日(土) 晴れ

今日は1日かけて塔の探検(たんけん)だ。薬草もたくさん買いこんでいざ出陣(しゅつじん)！

しかし、さすがは塔内の敵。一筋縄(ひとすじなわ)ではいかないぞ。数々のワナも僕の行く手をさえぎるんだ。それでも体力に危険を感じたらすぐに村にもどるようにしながらやっていくと、そのうち塔を探検しつくしたようだ。努力のかいあって大切なアイテムも手に入ったし、アリアハン脱出の情報も入手できたので、あとはその情報に基(もと)づいて行動するだけでOKさ！

しかし、そうかんたんにはアリアハンから抜(ぬ)けでることはできなかった。あらたな洞窟を探検し、多くの死者を出しながら血みどろになって、やっと旅の扉(とびら)を発見できた。ここからワープだ。

旅の扉に入ったときのグラフィックに多少感動しながらも、いよいよ僕らは念願(ねんがん)の本土上陸を達成することができたよー ん。そして、そこにはロマリアの町が悠然(ゆうぜん)と立っていたのだ。

さて、つづきは31ページへ!!



中村光一

プログラム担当の中村さん。デビュー作は、あの「ドアドア」。現チュンソフト代表。

中にモンスターが出てきて、あの画面がすごく新鮮(しんせん)だった。IIで文句が出るとしたらそこだけでしょう。なんで戦闘シーンのバックが黒なんだって。でも容量的に無理だよね。

堀　僕はずっと背景入れようよっていったんですよ。

すぎ　でも逆に黒バックになったからモンスターがIよりはっきり見えるようになったね。

堀　今回のIIIは、モンスターがとくにカラフルだしね。意外にみんな背景は気にしてないみたいだよ(笑)。

遠　IIでは主人公が3人だったでしょう。プレイヤーは、楽だったと思うんだけど。Iのときはレベルアップが1人だけで後半がつらかった……ね（笑）。

シリーズ化は、ムズイかオイシイか？

ドラゴンクエストも今回で3作目になって、愛着(あいちゃく)や気持ちの入れ方、製作上の苦労が違うと思いますが、そのへんはどうですか？

中　シリーズ化してるから作るうえでは楽ですね。ゲームの概念(がいねん)なんかもいちいち説明しなくてもわかってもらえますし。そういう意味でルールを設定していかなくてはならなかったドラクエIが一番苦労しました。

堀　ドラクエIのときに気を使ったのが成長するっていう概念を理

31ページへ続く。

新作SCRAMBLE

PC-ENGINE
FAMICOM
VIDEO-GAME
MSX
PASOCOM

今月は、PCエンジンでRタイプは出るわ、ビデオゲームのお祭り、AOUショーはあるわ、ファミコンのシミュレーションは目白押したわ、ホントーにもうたいへん! 凝縮SCRAMBLEなのだ。



ILLUST/Y.KAGAMI

PC-ENGINE

RタイプIいよいよ完成!!

今月の材料
- **Rタイプ** ハドソン・4,900円
- **遊々人生** ハドソン・4,900円
- **戦国麻雀** ハドソン・未定

Rタイプ



待望！のRタイプI完全2Mバージョンで登場だ！ 2枚組みなんだけど、ちゃんと全2周16面をプレイできるようになってるし（もしかするとRタイプIIの一枚だけでもゲームができるかもしれないのだ）。そのクオリティは、X68のスペハリ、グラディウスに匹敵するといっても華厳の滝ではナイアガラの滝なんだ養老の滝（なんなんだよ、そりは!?）。まあなんだかんだ言ってもしかたがないからはじめましょう。

ファン待望!!

ううっ、今月もラバワクZ17にのせられて、アホやってしまったSHOTANだ（P75参照）。おまけに先月号のペンネームがSHOTONになってるわで、もう最悪!! もう絶対に企画物には乗らないぞ!! と思ったんだけど、ハガキに「SHOTANさんってかわいい顔してるんですね」とか書いてあったりする。うーん……（目が悪いんだよ、その人！ 編）。

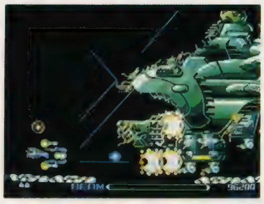
さて、PCエンジンファン

クレジット!?

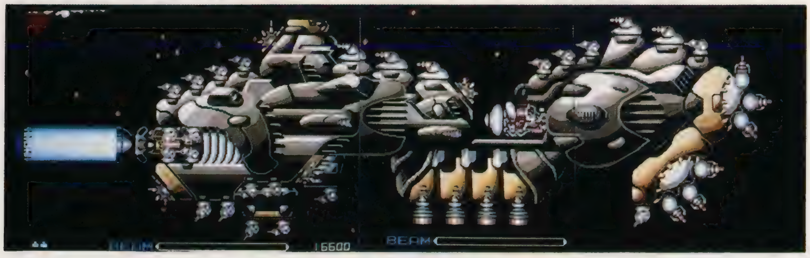
スイッチを入れると、なんだかわけのわからない固まりが横から飛んできて、Rタイプのロゴになるというデモ画面だって、ちゃんと入っている。これはゲームセンターでプレイした人間にとって、ウルウルもののタイトル画面だね。ここまでソックリなのには、ビックリした！

それと「CREDIT 3」に気づいた人がいると思うんだけど、そーゆー人って「テレホビー（ううっ、懐しいなあ）にクレジットなんていらないじゃないか。どーなって

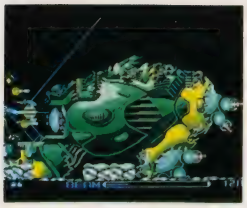

エンジンを破壊、反射レーザーで戦艦に接近する。

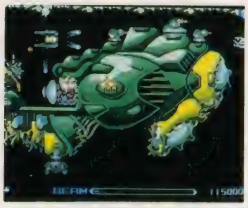

戦艦の下の砲台群を攻撃。カタパルトを波動砲で攻撃せよ。

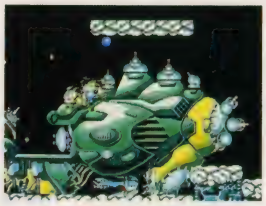

カタパルトが分離していく。上の砲台をたたくには対地が効果的だ。

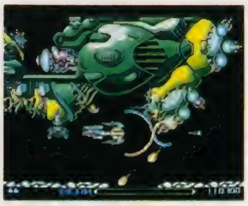



エンジン4基の噴射にふれてもミスになる。必ず破壊せよ！


しびれをきらし、フォースとともに特攻するR－9。あと一押し！


フォースを分離させ、コアをねらう。安全だが時間がかかる。


こうなると押しつぶされるのを待つのみ。パターンを素速く読め！


後部の砲台の弾はフォースで防げない。速攻！

んだ。あ、きっとPCエンジンに100円入れないとゲームができないんだ！」と考えるのは待ってくれたまえ（なんて考える人はいないだろうけどね）！　じつはこのゲーム、コンティニューができるんだけど、これがクレジットの数だけできる。つまり、1枚目はスタートで使用するので、2回しかコンティニューできないことになるぞ。


スカルトロンの卵は反射では壊せない。対空が有利。

3面から〜

先月号で1面と2面は、くわしく載せているので、今月号はカット！　3面から軽く行くぞ！

3面は、この巨大戦艦がすべてだ。大ボスでもあり、ザコキャラでもある。こいつはとんでもなく有名になってしまったが、それほど楽勝な相手でもない。全体写真を出しておくので、傾向と対策を練ってちょうだい。

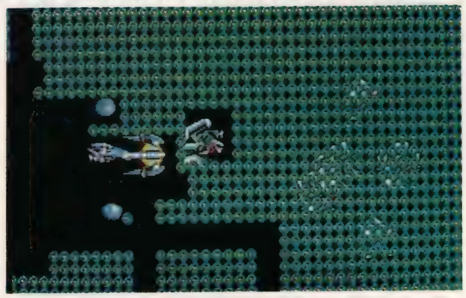
さて、今月のメイン、4面。ここはスカルトロンが卵を産みつけてくるので、けっこうやっかい。なにせ反射レーザーや対地レーザーを使っても、スカルトロンの卵を地上障害物とみなしちゃうので、消すことができない！　だから、ここで有効なパワーアップは、対空レーザーだ。波動砲も有効だぞ。

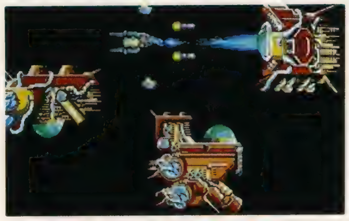
また、この面の後半エリアでは、後方からの敵キャラの攻撃が激しくなるので、フォースを後ろにつけかえるほうがいいだろう。この後半部分で死んでしまうと、ハマってしまう可能性が大だからね。

最後の、画面いっぱいに広がる卵を壊しまくると（スカルトロンに要注意!!）4面のボス、ゴンバイラーの登場だ。

3つに分裂して攻撃してくるので、なかなか強い。そのうえ、それぞれの核部分がやたら強い！　さらにその中の2つが、後方レーザー（フォースで防げないぞ）を出してくる。やたら強いけど、これを倒せばいよいよRタイプIのエンディング(!?)だぞ。


対空を後方につけるパターンは後半で有効だ。


この卵の山がムズイ。やはり、フォースを後ろにつけ、波動砲か？


3つに分離したゴンバイラー。こうなるとつらい！

真の期待はRタイプII

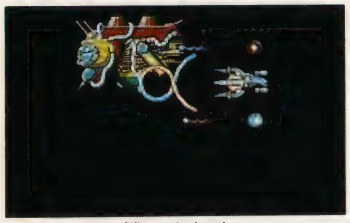
まあ、本当にすごいできなんだな、これが。キミたちの中には、まだ「これはビデオゲーム版の写真で、PCエンジン版はヘボくってダセーんだぜ！」などと思ってる人がいるかもしれない。しかし、これは正真正銘のPCエンジン版写真だぞ。驚きだろう。

さらに、RタイプIIにゲームデータ（とでもいうのだろうか……）をパスワードで移すことができる。じつはRタイプIIにもパスワード入力画面があり（RタイプIのパスワードは入らないよ〜ん）、これを使うことによって、2周目もプレイできるのだ。

こりゃ、PCエンジンかX1ツインを買うしかねい！と思っている人は、早めに買ったほうがいいかも。なぜかって？　そりゃあ"Rタイプ"をやるために、PCエンジンを買う人が続出する"だろうからね。では、RタイプIIで会おう！

（文／SHOTAN）


部分一つを破壊。コアをねらえ！上のやつから先につぶせ!!


やっかいなやつが残ってしまった。後方レーザーに気をつけろ！

ゴンバイラーの動き



遊々人生



♪じ～んせい楽ありゃ苦～もあ～る～さ～。なんてのんきな歌を歌ってしまいたくなるようなゲーム、遊々人生を今月も紹介しておこう。先月号で大方説明したが、このゲームはルール説明なんていっさい不用（ゲーム説明がほしい人は先月のBEEPを読むべし。先月のBEEPを持っていない人は本屋をあさって手に入れるべし）。自分はただルーレットを回すだけだから、ハイハイしている赤ちゃんから杖をついてるおじいちゃんまで……要するに誰にだって遊べてしまうゲームってわけ。だからといってなめてかかるわけにはいかない。写真を見てもらえばわかるとおり、ゲーム盤の部分はどこかのRPGと見間違えてしまうように綺麗だし、各イベントには華やかなグラフィックが見られる。とくにこのゲームの醍醐味であるし返しなんて、画面いっぱいに「し返し」という文字が出て、音楽も重厚なものに変わって気分を盛り上げてくれる。

シナリオのないドラマといわれるすごろくでも、コンピュータで処理されているのだから、コツがあってしかるべきだ。そこでボクが発見したものをいくつかあげておこう。

まずはルーレットだが、これはあるていどゲームに慣れてくると、ほぼ希望の目を出せるようになる。言葉ではうまく説明できないけどね。お金を貯めたければ株券を買いまくって相場をはるとボロ儲けできる。しかし、ルーレットに自信がなければやめたほうがいいかもしれないね。

さらには「し返し」にもコツがある。コンピュータは金のある奴を狙って巻き上げていくので、気張って貯めすぎると標的にされるおそれがある。また、人間相手だとお金をもっていない人からわざと巻き上げて、潰しにかかるという卑怯な手段もありうるので要注意。

さあ、このゲームさえもっていれば冷えきった家庭にも光がさすぞ！

（文／たけじゅん）


まるでRPGのような移動シーン。どんなイベントが待ってるのか？


職業決定は人生を左右する大事な選択。デザイナーもいい人生だね。

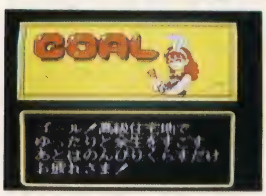

楽あれば苦あり。交通事故をやってしまうとお金をガッポリ損失！


単調な人生なんてつまらない。一発勝負だ！


この橋は2万ドルなり！


ビープにいるエイリアンことショータンは食事に誘いたくない。

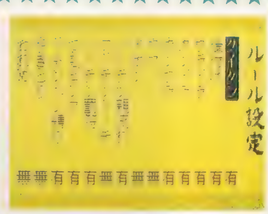

こりゃラッキィ!!



長い人生に終止符をうつゴール。君の人生は幸か不幸か……？

戦国麻雀



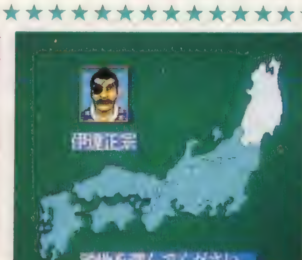


なんとなく戦国っぽいルール設定。お好きなように設定してね。

PCエンジンで上海以来のアダルトソフト（変な意味ではない）、「戦国麻雀」は一風変わった麻雀である。なんたって対戦相手を歴史上の人物12人のなかから選択できてしまうのだから。

ふつうの対戦モードの他に、戦国麻雀ならではの「合戦モード」というのがついている。このモードは、戦国時代のなみいる武将と、領地を賭けて戦い、日本の統一を目指すという大胆なもの。君がもし天下統一を狙うなら、まず通常モードで各人の性格や得意な手を把握してからのほうが戦いやすいだろう。もちろん、それぞれの人物には性格があって、武田信玄なら速攻タイプ、織田信長なら知略タイプというように変化に富んでいるのだ。ゲーム中に各武将がしゃべったりするのも楽しいぞ。

だいたい麻雀ゲームとなると、女の子を脱がせるようなものが多いけれど、バリバリの硬派麻雀で、ぜひとも日本を統一してほしいものだ。



合戦モードでは相手を打ち破って日本統一を目指すのだ!!


勝つと、その者が一言つぶやく。言葉から性格を読み取れ。


北家の信玄が早速上がり。対戦者をあ然とさせた。



2つのモードが選べるというのは親切。


人によって戦法が異なる。どういう戦法でくるのか？

新作その後の状況

●ではまず、新作ゲームの発売予定から……。

・RタイプI（3月25日 4900円 ハドソン）
・遊々人生（4月8日 4500円 ハドソン）
・スポーツゲーム（仮称 4月予定 未定 ナムコ）
・戦国麻雀（5月中旬 未定 ハドソン）
・RタイプII（6月3日 4900円）ハドソン）
・ドラゴンスピリット（6月予定 未定 ナムコ）

その他はすべて未定。

●ナムコから予定されている2本のうち、ドラスピが遅れぎみで、スポーツゲームが早く発売になりそう。そのスポーツゲームなんだけど、ちまたで噂されているように、プロ野球ファミリースタジアムのようだ。でも、PCエンジン版なので、タイトルも変更となるよ。内容のほうはどうなるのかわからない。来月号で、ちょっとレポートできるかもしれないから、お楽しみに!!

●待望のRタイプIはもうすぐ発売。RタイプIIのほうは2カ月遅れて発売になるけど、もしかしたら、オリジナル面がつくかもしれない。できれば完全移植＋オリジナル面で発売してほしいね。

●ますます快調のPCエンジン。来月も楽しみにね。

MSX 新作続々！春まで待てない!!

今月の材料

- パロディウス　コナミ　5800円　MSX(2)
- コナミの新10倍カートリッジ　コナミ　5800円　MSX(2)
- MARS(マース)　デービーソフト　6800円　MSX2専用
- 井出洋介名人の実戦麻雀　パック・イン・ビデオ　6800円　MSX2専用
- 制覇／クレイジークライマー　日本物産　価格未定　MSX2専用
- ファミクル・パロディック　BIT²　6800円　MSX2専用
- 信長の野望　全国版　光栄　9800円　MSX2専用(S-RAM内蔵)
- ドラゴンクエストII　エニックス　6800円　MSX／MSX2

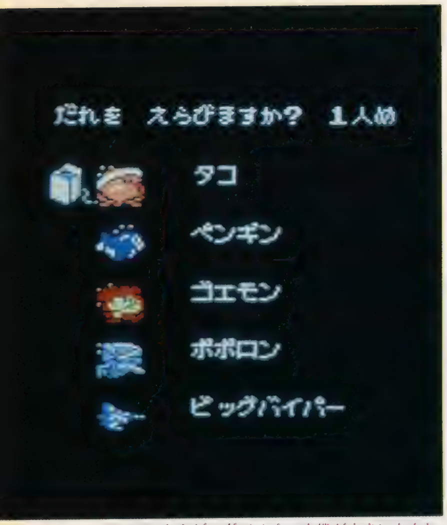
パロディウス

名前が「パロディウス」というところからもわかるように、このゲームは「グラディウス」のパロディ。でも、単なるパロディで片づけられないギャグ・アイデア満載のシューティングゲームなんだ。



パロディ・ウス?

先月号に引き続き、今月も「パロディウス」をブワッチリ紹介していくぞ。



楽にゲームをしたかったらビッグバイパー。自機が小さいもんね。

パワーアップ

キャラクターを選択する画面（センタク機でセンタクするんだ）もおもしろいけど、パワーアップも笑えるぞ。

基本的に「グラディウス」のパワーアップと同じで、パワーカプセルを取ってゲージを合わせていくのだが、パワーカプセルがキャラクターに合わせて変えてあったり（タコ……カンチューハイ、ペンギン……魚、ゴエモン……小判、ポポロン……ルーク）、さらにパワーアップの呼び方も大幅に変わっているのだ。

1……速うなるで！

いきなり大阪弁だが、こう表示されるのだからしかたない。いわゆるスピードアップ。

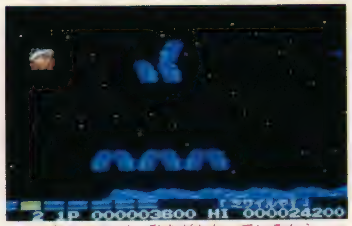
2……ミサイルや！

いちいち「や！」を付けなくてもいいと思うんだけどね。

3……上付ダブル？

ダブルだけど「上付」とわざわざついているだけあって、「下付」も出てくるぞ。

4……多い日も安心



ザコのモアイの動きがかわっているから気をつけていこう。

さて、何が「多い日も安心」なのだろう？　おそらく敵の数が多くても大丈夫だ、ということでレーザーなのだ。

5……分身の術や！

これはそのものズバリのオプション。ビッグバイパー以外のキャラクターには、本当に分身がつくぞ。

6……何～やこれ！

フォースフィールドかと思いきや、これがなんと「スカ」。持っているパワーアップが全部落ちてしまう強力な逆パワーアップ。こんなの取るやつあいない、と言いたいところだけど、うっかり取っちゃうアブナイしかけが……。

7……バ～リャ！

フォースフィールドだけど、キャラクターによって形が違う（タコ……タコツボ、ペン



このペンギン、やられる直前に子供をしまうリチギなやつだ。



ここでどの手をとるかでジャンケンの勝負が決まる。

ギン……かさ、ゴエモン……三度笠、ポポロン……シールド)。

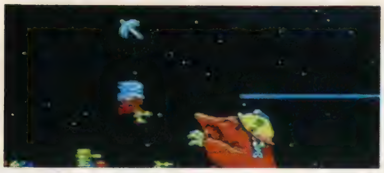
○ロシアンルーレット

特定のカプセルを取るとゲージが回転し、ボタンを押した瞬間に止まった位置のパワーアップが当たる。「何〜やこれ!」はこのために用意されているようなもので、動態視力がよくない人はちょっとしたスリルが味わえるぞ。

ま、人によっては笑って済ませられないパワーダウンだけど、その分カプセルは多めに出てくるから、立ち直りやすさという点では「沙羅曼蛇」よりもやりやすいんじゃないかな?



コンピュータはいつもあと出し。ズルイぞ!



お花畑にドカタのモグラ。なんか変だね。

ベルだ ベルを狙え!

パロディウスでは、パワーカプセルの他に、ベルを撃って得られるパワーアップもあるのだ。こっちは制限時間付のパワーアップなのだが、8種類もあり、なかにはとんでもないものも……。



テヌキテヌキボーズ。表情がかわるのがおかしい。

●黄……敵全滅

●白……ヨコワープ!

画面の右端と左端がループ(スクロールしているのに)し、画面の左から右へ(またはその逆)ワープできる。

●うす緑……タテワープ!

画面の上と下がループし、画面を上から下へ(またはその逆)ワープできる。

●水色……時間よ止まれ!

スクロールおよび敵ストップ。

●紫……菊一文字や!

ミサイルの代わりに菊型爆弾が落ち、菊と同じ水平ラインに並んだ敵をやっつけるという なぞの武器。

●青……いたずらドリル

自機が木ネジに変身し、ツブツブ石、敵などに体当たりできる。「グラ2」のロータリードリルなんだが、「つん!」という字が笑える。

●こい緑……上向きレーザー

いわゆるアップレーザーだ。

●赤!……前方レーザー!

いわゆるベクトルレーザー。



タテワープしたり、マップが暗くなったりいそがしい。



このオバサンは鼻の穴をひろげたあと体当たりをしてくるぞ。

ま、たくさん撃って色を変えただけの見返りはあるのだが、重要なのは、じつはヨコワープなのだ。詳しくは特集のページを見てね。



地蔵がズシーン、ズシーン。荒いプレイではぬけられないぞ。



こいつはどう見ても女だよなあ。リップルレーザーをよけて攻撃だ。

ステージ紹介

ステージ1・ウル星

いきなりモアイの編隊攻撃。しかも「ひでぶ!」と爆発してしまうとは、これはきている。砲台はペンギンになっているし、スクランブルハッチは家の形をしていて、なんだか変な気分。さらにビッグモアイ、ビッグペンギンが、それぞれ変な攻撃を仕掛けてくるぞ。

ステージ2・勝負星

岩石地帯を進んでいくと、かたい巻き貝やジェットモグラがジャマをしてくる。さらに画面の外からクイックレーザーがガンガン飛んでくるのでスリル満点だ。

ボスには、直前の通路でグー、チョキ、パーを選んで、ジャンケン勝負で戦う。ジャンケンで負けたら2面の最初にZAP、勝ったらクリア、引き分けならシューティングで勝負になる。

ステージ3・落下星

モグラが冬眠している地下洞窟的面。上方のモグラがツルハシを投げてくるわ、後ろからトンカチが飛んでくるわで、前半では最難関といえるだろう。大落盤地帯を抜けると、なぜかテヌキテヌキボーズ(チャウドではないぞ)が、テルテルボーズ攻撃をしてくる。ところがこいつ、顔を撃つと「やめてー」とイヤイヤをする。どうやら弱点は他に

覚えきれない パワーアップ



グラ2から引きつづいての上向き、前向きレーザー! の他に、菊一文字や! いたずらドリルなど特殊パワーアップも豊富だぞ。

菊一文字は写真のようにモアイの穴の上に落とすとか、特殊な状況ではよく役立つのだ。



エクストラステージ。3カ所確認したけど場所はヒミーツ。

ありそうだね。

ステージ4・迷星

某○エアリーランドのようなお菓子の面。迷路になっていて、行き止まりがいくつかあるが、自動的にタテワープができるので大丈夫。でも、そのまま行き止まりに突っ込むのもおもしろいかな?

ここのボスは、クチビルゲと、わけのわからない巨大オバサンの連続攻撃だ。とくにオバサンは、その巨体を利用してくるので強敵だ。鼻の穴がひろがったら突進してくるぞ!

ステージ5・妖星

地蔵とソトウバで構成された陰気くさい面。ダッカー木魚もちょっとイヤラシイぞ。

ソトウバのロケットは真上(真下)と左右45度の6方向しか飛ばないから、確実に回避していこう。最後のあたりがちょっとキビシイから、ヨコワープでスッと抜けちゃおう。ここのボスは目玉のオヤジならぬ、目玉のオネエサン(?) ダメージを受けると「イヤーン」と泣いたりして、けっこう色っぽいのだ。

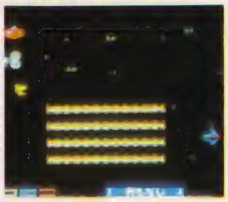
ステージ6・要星

隕石が飛んでくるんだけど、こいつがまっすぐ飛ばないクセ球なので、カプセルを取りにいってやられないように。

とちゅうでズドンプレッシャーが道をふさいでいたり、行き止まりがあったりしてずいぶんイジワルなので、ヨコワープで(直前にちゃんとベルが出てくるぞ)かわそう。内臓野郎をやっつけると、いよいよ大ボス「バグ」と対決だ。

エクストラステージ

やっぱりあったエクストラステージ。グラディウスーと同じツブツブステージだが、ダブルを取っていればOK。しかも、とちゅうで「いたずらドリル」や「下付ダブル」のカプセルがあるから、上手に使えば比較的楽だと思うよ。



こっこれがエクストラステージのボス? 小さすぎる!

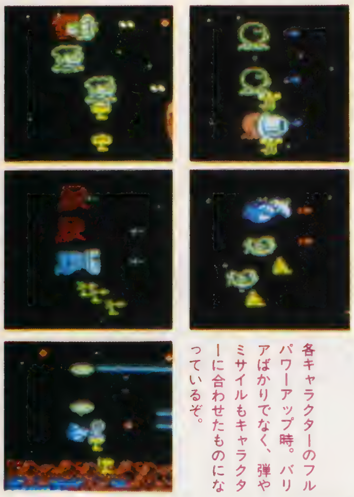
驚いたことに、パロディウスのエクストラステージにはボスがいるのだ。小さいからといってナメてかかってはいけないぞ。こいつはちょっと手ごわいぞー!

やっぱり楽しい!

この「パロディウス」、実際に見るまでは「もうこの手のシューティングはたくさん」と思っていたけど、徹底してパロってあるのでけっこう楽しめちゃったぞ。腕に自信のある人はそのままで、自信のない人は「新10倍」とセットで遊んじゃおう!

(文/TAKE ON!+シューティン原田)

どれにしようかキャラクター



各キャラクターのフルパワーアップ時。バリアばかりでなく、弾やミサイルもキャラクターに合わせたものになっているぞ。

信長の野望 全国版



「信長の野望 全国版」のMSX2版はすでにディスクで出ている。しかし、ディスクの読み込み時間がメチャメチャ長くて、そうかんたんには遊べなかったのだが、今度は大容量4メガロム版で登場だ。

ディスクと違って読み込み時間がないので、スピーディーにゲームが楽しめるぞ。そのうえ、SRAM内蔵なので瞬間セーブができちゃう(テープセーブもあり)のだ。

さらに、パナアミューズメントカートリッジにも対応しているという念のいれよう。こういう細かい配慮がウレシイね。

このゲーム「信長の野望」というだけあって〝信長〟を選ぶとボーナスポイントが入るわけだが、今年はやはりブームにあわせて〝武田信玄〟でプレイするのが通かな? ちょっとつらい戦いになるけど……。



コナミの新10倍カートリッジ



10倍のニューバージョン

コナミMSXファンの必須アイテムだった「ゲームを10倍楽しむカートリッジ」のニューバージョンがついに登場する。
この「10倍カートリッジ」は、MSXのソフトを50本以上も作ったコナミならではの強力ソフトで、スロット1に10倍、スロット2にゲームカートリッジを差し込むことによって、ステージ数、自機数の設定が変えられ、さらにゲームの状態をディスクやテープにセーブできるなどというスグレものだった。
しかし、MSX1時代の製品だったため、MSX2には対応していないという欠点があった。そこで、MSX2対応版の登場が前から期待されていたわけだが、この「新10倍」はMSX1、2完全対応というだけでなく、コナミならではの新しい味付けをされての登場だ。



セレクト画面。ペンギン君がリモコンで指令を送るぞ。



ホッケーとテニスができる立派なゲームカートリッジなのだ!?

なんたってSRAM!

MSXユーザーの中にはデータレコーダーもディスクもないなんて人はけっこう多い。
そういう人にうれしいのがSRAMへのバックアップだ。このSRAMを使えば、「シャロム」以降に発売される特定のゲームは、とちゅう経過を瞬間でセーブすることができるぞ。
昔、テープで長々とセーブ、ロードしていたことを考えると本当に楽ラクだね。

ディスクで完全セーブ

ディスクによる完全セーブ(完全というのは、デモ中、タイトル画面等、あらゆる場所でセーブ、ロードができるということだ)は、MSX2のゲームでもできるようになった。つまり、「キングコング2」とか「メタルギア」もディスクでセーブできるわけだね。最近はディスクユーザーが増えているから、これでありがたい思いをする人は多いだろう。

ゲームもできる!

旧10倍の欠点は、単独ではゲームができないことだったが、新10倍では、昔懐かしいテニス、ホッケーゲームができるのだ。それからバイオリズムで自分の調子を見ることもできちゃう。こういう小技がちょっとうれしいね。



バイオリズム。今日のボクはゼッコーチョーだ。



一番使われるのはこの機能。事実上フリープレイが楽しめるぞ。

いたれりつくせりだが

そのほか、かくし操作を表示するシークレット機能（かくしコマンドを発見、もしくは新10倍といっしょに使うと新しいコマンド、操作ができる）があったり、まさにいたれりつくせり、これでもかこれでもかの内容なのだ。

残念なのは画面データをプリントアウトする機能がなくなったこと。画面データをBASICを使って画面に表示させる（要ディスク）方法は、画面データをBASICで呼び出すプログラムを含めてマニュアルに詳しく書いてあるんだけどね。

あと、テープのセーブ、ロードがなくなった。これはものすごく時間がかかる非現実的な機能だったけど、残しておいてもよかったんじゃないかな。MSXユーザー全体からみたら、ディスクを持っている人はまだまだ少ないんだから……。

と、若干の不満はあるけれど、この「新10倍カートリッジ」は画面撮影には欠かせないアイテム。とくに業界の人にはオススメしちゃうぞ。

（文／TAKE ON！）

ファミクル・パロディック



「伝説の聖戦士アシュギーネ」を作ったBIT2が、今度はシューティングゲームを作った。その名は「ファミクル・パロディック」。パロディタッチのシューティングゲームなのだ（なんだか今月はパロディづいてるなあ）。

内容は、ゲームの好きなファミクル一家が、ゲームハウス「パロディアン」で行われるゲーム大会に、それぞれ自作のマシンで参加するというもの。



ファミクル一家。好きなキャラクターを選んでスタートだ。

ファミクル一家は、パパ（パピクル）、ママ（マミクル）、兄（ミロクル）、妹（シルクル）、ねこ（ニャンクル）の4人＋1匹で、各キャラクターはそれぞれ個性的なマシンを持っている。パワーアップや出現するアイテムもキャラクターによって違うので、よく考えて自機を選ぼう。

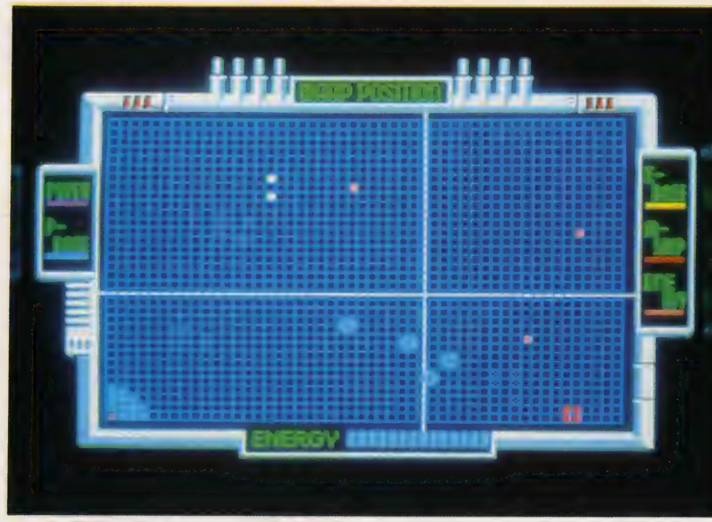
シューティング画面は、縦スクロールで、それぞれ歴史的なゲームのマップをパロったものになっている。マップだけでなく、どんづまりの大ボスも"いかにも"といった感じのヤツが出てくるぞ。

いかにもパロディパロディした内容なのだが、それ以上のモノがあまり感じられないのがちょっと気になる。ただし、これはサンプル版を見ての感想なので、完成版に期待したい。



「おおっ！ この画面は……」なんてマップばっかりだぞ。

MARS



レーダー画面。左下にあるのが自分の本拠地だ。

ストラテジックシューティング

西暦2305年(銀河14年)、銀河系から28万光年離れた空間に、突然ホワイトホールが出現！ そこから吐き出された星が、銀河系内の惑星に無差別攻撃を開始した。今、その星は地球に向かって直進している。異星人の侵略が開始されたのだ。

デービーソフトから発売される「MARS」は、戦略とシューティングで異星の敵を撃退する、ストラテジックシューティングなのだ。

敵の母船を叩くには……

ゲームをスタートすると、レーダー画面が表示される。この画面には、自機の位置、隕石群、自分の本拠地、敵の位置、敵母船、敵のベース、自分のベースが表示されており、プレイヤーは縦、横座標を合わせることにより、好きなところへワープすることができる。

ゲームの目的は、敵の母船を破壊することにあるんだけど、最初の自機はかなり弱いので、武器を生産しなければ勝利はおぼつかない。

そこで最初は、ザコの敵をやっつけて軍事費を稼ぐのだ。



自分のベースで武器を生産しよう。強い武器はやっぱり高い！



戦闘直前のウインドウ。ミサイルがあれば間接攻撃が可能だ。


自機はノーマル。オプションにL、R-3WAYをつけたところ。


敵のベース。横に攻撃できる武器がないとキビシイぞ。


ホーミングミサイル。見た目なさけないけど、使える。



盛りだくさんのシューティング

さて、敵のいる空間にワープすると、縦スクロールのシューティングシーンになる。

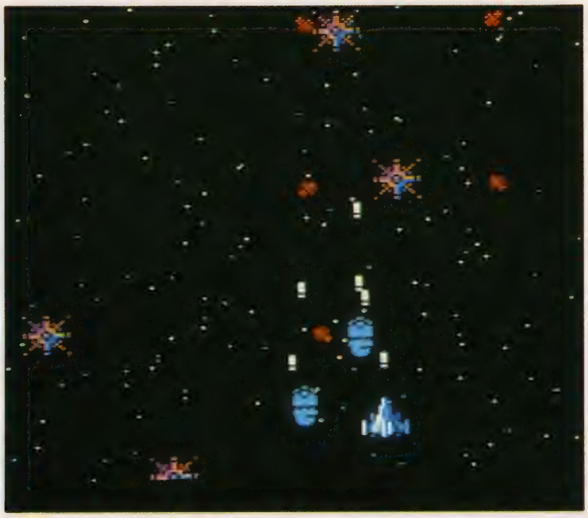
1つの空間には4つの部隊がいて、それらが出現する前に必ずウインドウが開き、敵のデータが表示される。ここで敵のコードネームや攻撃力、防御力がわかるので、「これは手におえない」と思ったらワープして逃げることもできる。もちろん、「これはいける！」と思ったら戦闘シーンへ突入だ。

その前に、味方ベースであらかじめミサイルを用意しておけば、画面外の敵に向けてミサイルを発射し、敵の戦力を下げておくことができる。そのかわり強い敵の場合、敵のほうからもミサイルを発射してくるから注意。

さて、間接攻撃が終わると、いよいよ指がうなるシューティングの始まりだ。



このザコは8方向に弾を撃ってくる。ちょっとカタイぞ。



武器を生産するために軍事費をかせぐなんて変な設定だ。

自機にはオプションが2個ついており、それぞれに別々の武器を持たせることができる。戦闘中にウインドウを開けると、どの武器がどのくらい有効か表示されるので、それにしたがって効率よく武装しよう。

自機はエネルギー制で、シールドに振り分けた分のエネルギーがなくなるとゲームオーバー（残りのエネルギーはワープに使うのでムダ使いはできない）だ。武器の選択とオプションの配置が勝負を大きく分けるぞ。

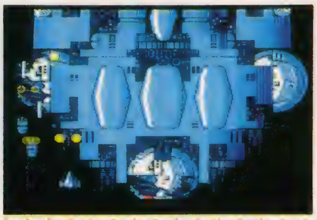
ここでザコをやっつけて軍事費を稼ぎ、ベースに戻って新しい武器を手に入れるのだ。この繰り返しでゲームは進行するわけ。

もたもたしていると敵キャラ、敵ベースはドンドン移動して、ヘタをすると味方のベースや本拠地が襲われてしまうぞ。本拠地に敵の攻撃があると、強制的に防衛モードになり、ダメージが100パーセントだとこれまたアウト。

したがって、いかに敵の侵略を食い止めながら自機の装備を強化し、敵ベースや敵母船を叩くか、という作戦のすばやさが重要になってくる。

ニュータイプの戦略シューティング「MARS」。頭脳とテクの両方を磨いて挑戦しよう！

（文／TAKE ON！）



敵の母船。なんちゅー大きさだ。本当に倒せるのだろうか？

ドラゴンクエストII

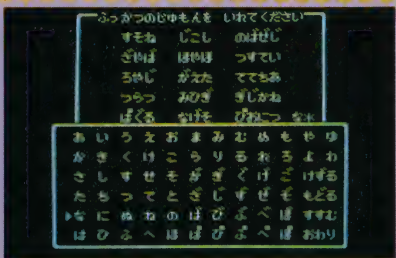


いま、ちまたではFC版ドラクエIIIが大はやり。〝バラ〇スを倒しても終わらない〟とか〝全部遊び人に転職させたぞ〟などと、ボクの周りでも盛り上がっているけど、MSXユーザーはまだドラクエ〝II〟なのだ。

あらためてMSXバージョンをやってみたけど、そっくり移植されているからやっぱりおもしろかった。難を言えばマップのスクロールが8ドットなので、とくに縦の移動が目に痛かったり、仲間の移動がぎこちなかったり、ファミコンと比べると多少見ずらい点もある。でも、MSX1じゃあしかたないかな？ パスワードも同じでファミコンの呪文も入るから、経験値を上げるのがいやな人は、FCユーザーから呪文をもらってくるという手もあるぞ。

互換性があるのはありがたいけど、呪文だけではなく、テープかディスク、SRAMセーブか何かつけてほしかった。あの呪文でドラクエをやる気にならない人だってけっこういるからね。

この調子でドラクエIIIも早く移植して、ドラクエIVは（もし出るなら）FCと同時に出してくれるとMSXユーザーはうれしいのだが……。



この後、〝じゅもんがちがいます〟のメッセージが……オエッ。



静止画面はいいんだけど、マップ上を動くとちょっと目が痛い。



敵のグラフィックスもせいいっぱいオリジナルに近づけているぞ。

井出洋介名人の実戦麻雀



勝てば実力、負ければベンキョー

カプコンからイヒョーをついて発売された「井出洋介名人の実戦麻雀」のMSX2版が、パック・イン・ビデオから登場だ。

このゲームは名前のとおり、東大出のプロ雀士"井出洋介名人"の全面的協力で生まれたニュータイプの麻雀ゲームで、

●コンピュータ相手に対戦する実戦麻雀編。

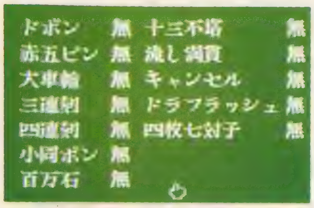
●32人の個性ある強豪雀士を相手にトーナメント戦を勝ち抜いて、名人と勝負する名人位決定戦。

●もっとも不要な牌をきる、アガリ牌をすべて選び出す、点数を計算するなど、200以上の問題にチャレンジする実戦問題編。

以上の3つのタイプのゲームが楽しめるのだ。FC版では専用キーボードがついていたけど、MSXはたくさんキーがあるから安心だね。

先日行われた発表会に出席した井出名人は、「人間同士でやる麻雀よりおもしろい麻雀ゲームはありえないと思います。だからこのゲームも、ひとりで麻雀の勉強をするのに最適なソフトだと言えます。どんな手を使ってもコンピュータが勝つようにプログラムするというのではなく、麻雀をキチンと打てる人なら勝てる麻雀ゲームを作りたかったんです」と、このソフトに対する考えを聞かせてくれた。

ルールも細かいところまで設定できるから、いろいろな状況を設定して腕を磨けるぞ。



設定画面。百万石なんてやる人いるのかなあ。



右が井出洋介名人。左がMSX版を作ったプログラマーだ。



井出名人は、コンピュータ麻雀に対する考えなどを話してくれた。



BGM。ラテン音楽なんておもしろそうじゃん。

制覇/クレイジークライマー

ニチブツ、MSX参入!

うるうる……。いまボクはモウレツに感動しているのだ。なんたってニチブツがMSX市場へ参入するっていうんだからね。

しかも第1弾がニチブツマージャンシリーズ①「制覇」、第2弾が「クレイジークライマー」ときたもんだ。ア○ルトなソフトが少ないMSXにあって、ニチブツの参入は一部のユーザーにとってはとってもうれしいニュースじゃないかな?

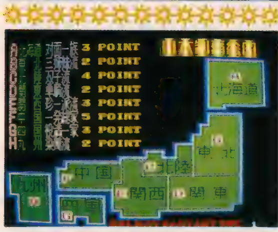
ニチブツはやっぱりマージャンだ!

BEEPでは、マージャンのビデオゲームは紹介していないから「制覇」なんていっても、"ヤクザの抗争を描いたゲームかな?"なんてカン違いしてしまう読者がいるかもしれないけど、れっきとしたマージャンゲームなのだ。

内容は、日本列島を8地域に分類、地域ごとに対戦していくというもので、全地域を制覇すれば8人のGALの悩ましいポーズが拝めるのだ。

このゲームの特色は、コンピュータに8種類の打ち筋を持たせた点だろう。各地域別に思考パターンの異なる対戦相手と勝負できるぞ。MSX2(2DD)でどれだけビデオゲームを再現できるか楽しみだ。

「制覇」が出るということは「お嬢さん」も「美女っ子夢物語」もいずれ出るのかなあ。ボクとしては「ジャンゴウナイト」でもいいんだけど……。



マップ画面。キミはどこから攻めるか、なんてね。



"なぜビルに登るのか? そこにビルがあるからさ"というノリ。



いま見ても、けっこうハラハラするゲームだね。

マージャンだけじゃないぞ

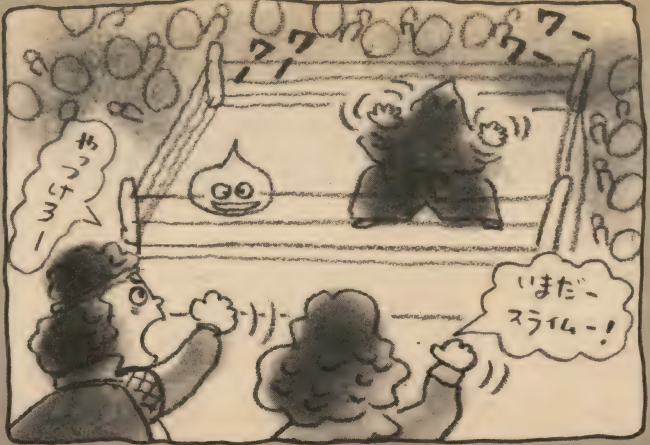
「クレイジークライマー」についてはいまさら説明することもないだろう。プレイヤーが超高層ビルの屋上を目指して、待ち受ける怪物や落下する障害物をかわし、ひたすらビルを登っていくという個性的なアクションゲームだ。最近ファミコンにも移植されているけど、ビデオゲーム+αの内容になる予定だ。

マージャンだけでなく、ニチブツはシューティングやアクションゲームでも独自の路線を持っているのだから、ぜひこっちもがんばってほしい。調子にのったところで、オリジナルゲームを出してくれるとさらにうれしいんだけどね。

ビデオゲームの画面をどれだけ再現できるかな。



18ページよりつづく



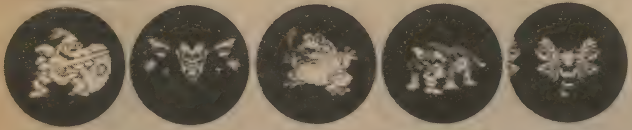
2月14日(日)曇り

新たな地は一歩一歩が興奮の連続である。ロマリアの町や城にもたくさんの人間がうごめいている。情報を仕入れていくうちに、ここの城の王様はいたずらが好きなことがわかった。

なにをするにでもレベルアップは必要なので、まずはそれに専念。レベルが上がったのでちょっと冒険してみようと思って東のほうに行ってみたが赤子の手をひねるように、ボコボコにされて戻ってきて僕は反省した。

こうなったらさらにレベルアップを……と思ったが、ちょっと町の闘技場に立ち寄ってみることにしよう。うーん、おもしろい! 日頃見慣れた敵が出場しているので強さはわかっているはずなんだが、なかなか賭けが当たらない。予想屋もあてにならないので第6感にまかせて賭け続けるといつのまにか……ハマっちゃった。もう賭事はやるまいとアリアハンにいる母に誓って、その日は床につくことにした。

●遭遇した敵



さまようよろい　こうもりおとこ　ポイズントード　アニマルゾンビ　キラービー

●おぼえた魔法

主人公　ラリホー
　　　　リレミト
僧侶　キアリー
　　　　バギ
魔法使い　ギラ
　　　　イオ
　　　　ボミオス

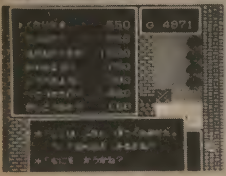
キアリー	これ覚えるとうれしいんだよね。毒消し草を持って歩かなくてすむから。
バギ	僧侶がはじめて覚える攻撃の呪文。でも僧侶は治癒の魔法に徹してほしいね。
イオ	ギラの次に重宝する攻撃魔法。ちょっと消費MPが多いから乱発できないけど。
ボミオス	この魔法も使う回数は少ない。少ないけど忘れないでね。

●装備

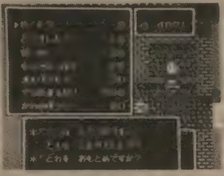
主人公　てつのやり、くさりかたびら、せいどうのたて、かわのぼうし
戦士　くさりがま、こうらのよろい、せいどうのたて、かわのぼうし
僧侶　くさりがま、こうらのよろい、せいどうのたて、かわのぼうし
魔法使い　せいなるナイフ、たびびとのふく、かわのぼうし

●気になったこと

○ロマリア城内

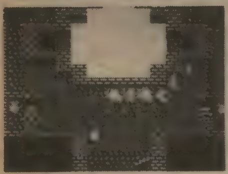


ここで売っている一番いい武器をみんなに持たせて冒険しようか?

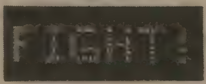


「まんげつそう」があれば、マヒしたってだいじょうぶ。

○闘技場



ヨォーシ。一獲千金を狙って、闘技場で、賭けまくるぞぉ。





いよいよ。興奮の格闘が始まる。勝ち残るのは誰? 「まほうつかい」ガンバレ! 僕がついてるぞ。

18ページから続く

解させるってこと。そしてレベルが上がるスピードとか、武器を買い換えたらその変化がはっきりと見えないといけない。そういう苦労は、けっこうありましたね。

遠 コンピュータRPGはレベルが上がって、その効果が見えてくれないと納得できないし、ほんとうは武器が変わるのも見えてほしいね。それにレベル上がるのが楽だとつまらないし、楽じゃないとつまらないっていうジレンマがあるからね。

遠 でも、歩き回る形のRPGは完成されてしまったしね。

堀 次の作品で変更しようとしても改悪になっちゃうんですよ。

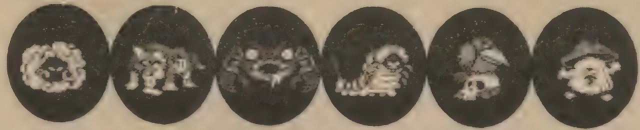
遠 そうだね。でもドラクエのシステムはよくできているから崩さないほうがいいと思うよ。

堀 最近怖いのが、ゲームをリアルにしていくっていう方向性。それ自体はいいことなんだけど、リアルにするためにゲームとして考えた場合、ただうっとおしいだけっていうアイデアをみんな入れてんのね。確かにリアルなんだけど、ゲームとして考えた場合、簡略化しなくちゃならない部分というのがあるわけでしょう。やっぱり、リアルになった中にも楽しさがあるというようなものにしなくちゃ。たとえば、怪物と戦ってお金もらえるっていうのもリアルじゃないんですよ。それで、怪物と戦って



遠藤雅伸

●遭遇した敵



ギズモ　バリイドドッグ　ぐんたいガニ　どくイモムシ　デスフラッター　おばけキノコ

●覚えた魔法

主人公　アストロン
　　　　マホトーン
僧　侶　ベホイミ
　　　　マホトーン
魔法使い　ルーラ
　　　　ベギラマ

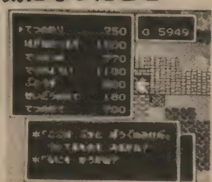
アストロン	勇者しか覚えないから貴重なんだけど、ぼくの場合はやっぱり使う回数は少なめだ。
マホトーン	中盤戦の魔法専門の敵には有効だけど、かかる確率が低めなのがたまに傷。
ベホイミ	この魔法を覚えたら冒険はかなり楽になる。消費MPも少ないのでラッキー！
ベギラマ	あんまり便利だからって乱発すると、いつのまにかMPがなくなったなんてこともある。

●装備

主人公　はがねのつるぎ、てつのよろい、せいどうのたて、かわのぼうし
戦　士　てつのつめ、こうらのよろい、せいどうのたて、かわのぼうし
僧　侶　くさりがま、こうらのよろい、せいどうのたて、かわのぼうし
魔法使い　せいなるナイフ、たびびとのふく、かわのぼうし

●気になったこと

○カザーブの村

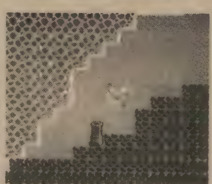


やっぱり、鉄のヨロイは、買ってやりたいなあ。そうすればもっと安全？



エルフの怒りで、村人が全員眠らされてしまった村だって、楽しみ。

○シャンバーニの塔



今度こそ、目的を達成するぞ。レベルももう充分だろう。



塔の中は、宝もあるけど、魔物もウジャウジャ。いやだなぁ。



2月15日(月)晴れ

今日はロマリアの北にあるカザーブの村まで足をのばした。住民の話によると、西のほうに塔があるというので、村を拠点に塔の探索に励んだ。

さすがに塔内には、いやらしい呪文を使ってくる魔物がウヨウヨしているぞ。1階1階見逃す部屋がないように、慎重に進んでいくといくつかの宝箱を発見。なんと○・○・○・・・が手に入った、などとメッセージが出るが、ぜーんぜんたいしたものでない。

つい開けちゃうけどね。

そしてついに塔の頂上までくるととんでもないものにでくわした。命の危険はあったが最後の力をふり絞ってアタック！　仲間2名の命とひきかえに重要なものを入手！

さっそくロマリアの城に帰って、塔内での僕らの活躍ぶりを報告すると王様はとんでもないプレゼントをくれた。はたしてこんなプレゼントをもらってしまっていいのだろうか……という興奮を覚えながら今日はおしまいにしよう。



もお金がもらえないっていうゲームが最近増えてるんだけど、でもすごくつらいね。それはゲームのよい循環を壊して悪循環になる。

遠　よくありがちなのが、積み上げてきたなかで新作を作るときに、今回はちょっと変わったことをやってみよう。なんてことを思うのは意外と作り手だけだってこと。ユーザーは新しいシステムなんて全然希望してないでシナリオさえ変わっていればいいと思ってるんだよ。Bボタンでキャンセルっていうのも定着しているから説明する必要がないもんね。

堀　いうなればルールみたいなものですよ。そのルールのなかでどう動くかという。システム面では、けっこうみんな保守的なんだよね。

すぎ　なんでもそうだけど、シンプルで奥が深いものっていうのはやっぱり残っていくよ。バックギャモンみたいに（ちなみにすぎやまさんは、日本バックギャモン協会の会長でもある）。

中　そのシンプルで奥が深いっていうのが難しいんだ。人類の長い歴史のなかでそういうものは数えるくらいしかないもんね。

すぎ　音楽でもシンプルで心に残るメロディを作るって難しいんですよ。

——ところで、ドラクエIを作ったときはこれほどの社会現象になるとは思ってなかったんじゃないですか。

堀　いや、半々くらいの予感はありましたよ。RPGのシステム自体が麻薬みたいなもんだから、これを一般にも受け入れられるような形にすれば十分社会現象になるんじゃないかと思いました。ただ、マニアックな視点だから失敗しちゃうと全然見向きもされないだろうなと思いました。要するに期待と不安が半々というところだったかな。

遠　堀井さんがシナリオを作る上で心がけていることは何？

堀　やっぱり一番気を使うのがわかりやすさかな。あとはセリフに気を使う。長いセリフ書くとなに



あやしいかげ　ひとくいが　マタンゴ　バンパイア　キャットフライ

●覚えた魔法

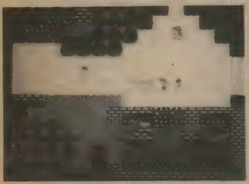
主人公	トヘロス ベギラマ
僧　侶	キアリク ザメハ
魔法使い	マホトラ メラミ

トヘロス	海を航行するときなんかはいいかも。マリンスライムの大群にあうのはつらいもんね。
キアリク	マヒしたら迷わずかけよう。でも、僧侶がマヒしてしまったら元も子もない。
ザメハ	ラリホーをかけてくる敵はけっこういるので、この呪文を覚えると戦いが楽になる。
メラミ	攻撃力はあるんだけど、敵1匹にしか効かないから残念。

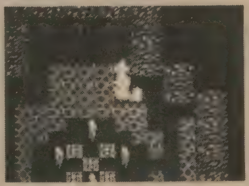
●装備

主人公	はがねのつるぎ、てつのよろい、せいどうのたて、かわのぼうし
戦　士	はがねのつるぎ、てつのよろい、せいどうのたて、かわのぼうし
僧　侶	てつのやり、てつのよろい、せいどうのたて、かわのぼうし
魔法使い	せいなるナイフ、たびびとのふく、かわのぼうし

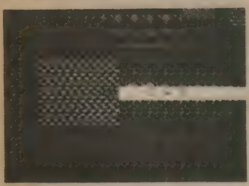
●気になったこと　○ノアニールの村　○エルフの村



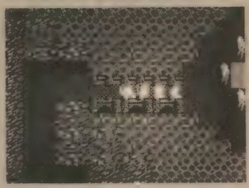
村民がみんな眠ってるなあ。どうしたことだろう。



ツ、ツライ戦いだ。でもここまできたら、もう安心。



あら？　へんな家があるなあ。とりあえず調べてみよう。



迷いに迷って、こんなところへ！　洞窟になぜ橋か……。



2月16日（火）曇り

　ロマリアでのイベントをこなした僕らは次なるイベントを求めてノアニールに旅立ったが、なんとそこの住人はみんな眠っている。なんなんだ、ここの人たちは！　それじゃ僕らが眠りを解いてあげないと、まさに話にならない。ということで近くをうろうろする。するとあやしげな洞窟が…。探検することにしよう。

ここの洞窟は、階層がないかわりにフロアがやたらと広い。さらには敵も強いので何度仲間をみ殺しにしたかわからないくらいだ。しかし、拠点にするとオイシイところがある。ここで動きまわるとかなり楽になる。この洞窟にはなにかあるのだろうか。

　今日はレベルもアップしたし、ノアニールの村人の眠りも覚ましてやることができたから、バンバンザイ。まだまだ先は長いけど、じっくり楽しもうっと。だってあんなに楽しみにしてたのに、2、3日で終わらせちゃ、つまんないものね。

言ってんだかわからなくなる。だから印象に残るようなセリフを心がけてますよ。

中　やっぱり、いいゲーム作りっていうのは、作り手が自分のゲームを愛しているかっていうことじゃないですか（笑）。

堀　そういうこと平気でいっちゃうもんな（笑）。あとはでき上がったものを自分たちでやってみて悪いところは直すということですね。

中　そう、逆にどんなに苦労して作ったルーチンでもダメなものはあっさりと切る。それができるかどうかですよ。

遠　でも、やっぱりドラクエIIIは満足できたでしょう。

中　まあ、一部には不満もありますけどね。

堀　遊びの部分がちょっとね。格闘場のあの部分まではバランスとれなかったから。

遠　格闘場？　また、つまんないこと聞いたなあ。やだなあ、やだなあ（またまた大爆笑）。

——じゃ、最後にドラクエIIIについて一言づつ……。

すぎ　うん。自分でやってみて楽しかった。

中　あんまり早く解くことを考えないでじっくりと楽しんでほしいですね。

堀　僕もそれと似ちゃうんだけど、本なんかを読んでそのとおりにやるんじゃなくて自分がその世界にいるような気分でやってほしいです。

——このドラゴンクエストで絶対あのソフトは抜いてやるっていうものはありますか。

堀　うーん、とりあえずはスーパーマリオかな（笑）。

——最後に遠藤さん一言お願いします……。

遠　そうですね、この本が出る頃にはみなさんもゲームを解いているころだろうと思うんで、ぜひとも遊び人だけのパーティーでやってほしいですね。

——それでは、今日はお忙しいところ楽しい話を聞かせていただいて本当にありがとうございました。



FILE BEEP TECHNOLOGY

マニアル浜口のTVゲーム進化論【4】

技術の進歩によってどんどん進化してきたTVゲーム機は、今後どういった方向に発展していくのだろうか。

文／浜口勇
イラスト／石黒茂



サンダーブレードの意味

つい最近になって、セガから新体感（半分体汗ゲームだが）ゲーム、サンダーブレードが登場した。一応ムービングシートなんだけど、その動力は人力だ。

ゲームのハードウェアを考えると、アフターバーナーなどに比べ回転機能を持たないなどの点でローコスト化が図られている。

ただ、3Dの建物の立体感などはけっこうよく表現されている。このスプライトをたくさん重ねて立体物を表す方法は、スプライトの回転や拡大縮小機能がなくてもできるから、今後はテーブルゲームや家庭用ゲーム機（ファミコンでは無理だけど、ＰＣエンジン、セガマークⅣ、ファミコンⅡならできるということ）でも使われていくだろう。

このサンダーブレードがこれまでの体感ゲームと違うのは、（ゲーマーにはあまり関係ないのだが）とにかく値段（きょう体価格）が安いということだ。つまり、セガは体感ゲームを低価格路線でも出していこうということなんだろう。

最近の家庭用ゲーム機はすごい！

ところで、最近ではコナミのＡＪＡＸやＰＣエンジンをあげるまでもなく、大型機、テーブル機、家庭用ビデオゲーム機のハードウェアの差は少なくなりつつある。

とくに家庭用ゲーム機の発達はめざましく、ＰＣエンジンは当然として今後登場するファミコンⅡやセガマークⅣはとんでもないハードウェアらしい。そして、その性能に対する価格の割合は業務用機のそれに比べて断然安い。

どうして値段が天と地ほど差があるのに業務用機に匹敵するようなゲームが作れるようになってきたか？

それはLSI技術の進歩のためなんだ。最近はカスタムチップ（ゲームメーカーがチップメーカーに頼んで、自分が必要な特別な機能を持ったLSIを注文して作ってもらったもの）の機能がたいへんよくなってきている。だから、ビデオゲームの画面制御のための回路などはカスタムLSIでやっているんだ。

ところでLSIの原材料費なんて、指の先ほどのシリコンチップとプラスチックにかかるだけだから、その値段はほぼ開発費とマスクパターンの作成費によって決まってしまうのだ。

たとえば、開発費に1千万円かかったLSIを千個作ると、1個当たり1万円だ。もし、1万個作れば1000円という具合にどんどん安くなっていく。だから1000台単位でしか売れない業務用機と10万台単位で売れる家庭用機とではどうしても家庭用のゲーム機のほうが値段のわりに性能がよくなってしまうのだ。

このように、家庭用との機能の差が出にくくなってきた業務用ビデオゲームはどういった方向を目指せばよいのだろう。その答えとしてセガを中心とした体感ゲーム、タイトーの大型きょう体ゲーム、そしてナムコのファイナルラップなどに見られる多人数ゲームが登場してきたのだ。

体感ゲームの未来とは？

では、なぜ家庭用の体感ゲームを作ることができないのか考えてみよう。

まず、体感ゲームというのがムービングシート（あの動くきょう体のこと）を備えた大型きょう体のゲーム機を指すことは間違いないだろう。

ところで、ゲームの基板本体というのは量産したり集積度を上げたりすることによってどんどんコストダウンできる。これは電子機器というのが量産や技術進歩の恩恵を受けやすい製品だということなんだ。たとえば同じ電子機器の電卓や時計なども量産や技術進歩によって驚くほど安くなってきている（1000円以下なんてのもある！）

しかし、いくら技術が進んでも突然10万円の新車が発売されたりしないことからわかるよう

FILE BEEP TECHNOLOGY

に、機械部品の値段というのはコストダウンにも限界がある。だからムービングシートを突然1万円以下で販売したりすることは天下の任天堂でも不可能なわけだ。このように量産効果が出ないものを家庭用として普及させるのは難しいといえる。

そして、もう1つの理由。それは家庭用のゲーム機が基本的にメンテナンスフリー（定期点検が不要）でなければならないということだ。これは家庭用品全般について言えることで、テレビだって冷蔵庫だって、掃除機だってメンテナンスフリー。例外は自動車くらいだ。

それに対して、オフィス用品のコピー機械などでは定期的にメンテナンスをしないと稼動させ続けることはできなくなる。じつはコピー機と同じように体感ゲームもなんらかのメンテナンスを行わないと動かなくなってしまうものなのだ（ほら、ゲームセンターで半分壊れかかったレバーやボタンをよく見かけるでしょ）。

ゲームセンターでは定期的にメンテナンスを行うのは当然だけど、普通の家でたかがゲーム機のために整備の人を呼ぶなんて無理だよね（人件費のほうが高くついてしまうから）。

つまりゲームセンターというのは、つねに最高の状態に整備されたゲーム機で楽しめる場所なんだ。

そういうわけで体感ゲームというのはゲームセンターの専売特許みたいなものだ。そして今後もそういったゲームセンターでしかできない部分を発展させていかなければ家庭用のゲーム機に負けてしまう。

では、体感ゲームはどういう方向に発展していくのか？

①絵がたくさん出る。

ゲーム中に出てくる絵の数は単純にROMというLSIの数によって決まる。この部品は1個当たりの値段が微々たるものなので、大量に使用しても（相対的には）値段が変わらない（たかだか6000円くらいだ）。だからROMを多く使って絵をたくさん出せば、値段が安い家庭用のゲーム機に差をつけることができる。

②基板の性能を上げる。

最新の技術が家庭用ゲーム機に導入されるには時間がかかる。たとえば、ファミコンは5年以上前ならば、一応一線級の機能を持った機械だったが、今となっては時代遅れのものになってしまった。それでもファミコンがより高い機能のものに取ってかわられるまでにはまだまだ時間がかかりそうだ。

そこで、回転や拡大縮小などの最新の機能をどんどん業務用機に導入していけば、家庭用機がそれに追いつくにはまたかなり時間がかかることになる。

③ゲームの開発力を上げる。

家庭用のゲーム機はコストダウンのため、機能ぎりぎりのところでゲームを作っている。したがってそのプログラムをするのは難しい。

それに比べて業務用機はコスト面で余裕があるので、プログラムを容易にするための機能を持たせることが可能である。

しかし、今現在のビデオゲームはそうした特徴を生かしてプログラムの労力を少なくしようという努力があまりなされていない。そこでこうした研究を行って良質なゲームを少ない労力で作れるようにするのだ。

たとえば、モトローラでは68030CPUを制御用にも普及させたいということで、すでにサンプル価格10万円以下で出荷している。こうしたデバイスの量産が進んでさらに安価に手に入るようになれば、ゲーム機は68000を使っていたときの4倍から6倍の処理能力を持つことになる。こうした高処理能力の機械ではコンパイラなどを活用したり、プログラムを部品化することによって、今までの数分の1の労力でゲームを作れるはずである。

④より強力なムービングシートを開発する。

ムービングシートのできがゲームのおもしろさを左右する。より過激に、しかもプレイヤーの操作に密着した新しい方式のムービングシートの登場がこれからの体感ゲーム市場を左右するに違いない。

たとえば、コナミのWECルマンでは新しい試みとして、ハンドル部分にフィードバック機能をつけた。これは正確にはムービングシートではないけれど、新しい体感ゲームであることは確かだ。

⑤操作系を新しくする。

従来のハンドルやレバーだけでなく、もっと新しい操作系を開発する。聞くところによれば、MIT（マサチューセッツ工科大学）のアーキテクチャー・マシン・グループでは新しい入出力装置の研究をしているそうだ。たとえば、ROPAMS（遠隔物体位置姿勢制御システム）なんていうのは、無線のセンサを使って物体の位置や方向を測定できる。このセンサを手や頭につければ、その動きをコンピュータが完全にトレースできるのでリアルなボクシングゲームも作れそうだ。

また、アイ・カメラ（人間の視線を読み取れるカメラ）などを安く作れれば、それこそブルーサンダーみたいなゲームを作ることもできる。

もっともこういった入出力装置を多用すると、ゲームの操作だけが現実社会から遊離してSF的世界へと入ってしまうことになるけどね（こういった世界をサイバースペースとか、データランドとか、コンピュータスペースなんて呼ぶ。ハイパービジョンでもいいか）。

⑥ネットワークを活用して多人数ゲーム化する。

多人数こそが体感ゲームの新たな流れだとさえ言える。

たとえばファイナルラップのような……。

ネットワークというのは難しい技術なんだけど、研究する価値はおおいにある。

⑤でも少し書いたように、コンピュータゲームの究極的な姿というのは、ゲームの中に現実社会とは異なった理論や物理法則を持った新しい世界を構築することだ。

これはちょうど「本当の意味でのRPG」というものに近くなるはずだ。ほら、ファイナルラップを8人でやっていて、せっかく先頭になったら、後ろからぶつけられたときの悔しい気持ちって、やっぱりファイナルラップの世界に没入しているからだと思うんだ。

しかもファイナルラップというのはナムコの開発の人という神々によって創られた法則が働いている世界だ。つまり先頭の車はなかなか加速しないけど、後ろを走る車は加速しやすいというゲーム性を高める法則がね。

まあ、ネットワークゲームというのは今後われわれの想像をしのぐような発展をすることは間違いない。

ただし、ネットワーク化して多人数ゲームにすれば体感ゲームは安泰だというつもりはないよ。これをしなければ、時代に乗り遅れるというだけだ。

さて、次回は基礎編と題して、じつはあまり知っている人がいない（?）スプライトとバックグラウンド機能のあたりをやさしく解説してみようと思う。

FILE BEEP
NETWORK GAME

午前零時のネットワーカー【4】
「夢が送れるネットワーク」

By CHATTER YAS

やるんだったら…

先月はチャットについてホンのちょっとふれてみたんだけど、それでパソコン通信のオモシロサを知ったなんて人はまだアマイッ！

今月はみんなの本領であるゲームを、なんとネットワークを通じて楽しんでしまおうという話をするぞ。

ゲーム少年だったら、ここまでやらにゃあね。



アメリカのコースマップ。このほかに日本などのコースもあるぞ。

ネットワークゲームの概要

ここで、ネットワークゲームを知らない人のために、流れの説明を少しだけしておこう。

まずはじめにプログラムをダウンロードしなきゃいけない。プログラムがなきゃ、ゲームもヘッタクレもないからね。MSXあたりだと、ROMになっちゃっているものもあるぞ。



燃料がなくなってしまうと大幅なタイムロスになる。給油はこまめにしよう。

つぎにそのプログラムでゲームをする。ジャンルはイロイロで、アクションゲームから、RPG、シミュレーションゲームと、なんでもアリアリってわけだ。

そして、今やったゲームが終了またはひとくぎりついたら、データをそのゲームをもらったネットに送るんだ。

アクションならスコア、シミュレーションなら状況データという感じでね。すると、送られたデータは向こうのネットで処理され、「あなたのスコアは第○位でした」とか「君の行動に対して敵はこう動いてきたぞ」なんていう結果が戻ってくるんだ。

とまぁ、こんな具合に進められるネットワークゲーム。もうやるっきゃないぜ！

THE LINKS「A1グランプリ」の巻

THE LINKSといえば、1月号で軽ーく触れたんだけど、今回はメインのほうでやらせてもらいまっせ！ なんでかというと、じつはこのネット、ネットワークゲームの宝庫なのだ。

現在動いているゲームはなんと7本。そのどれもが人気ゲームばかり。思わずヨダレが出てしまいそうだけど、今回はBEEPのライター、SHOTANの推薦で「コナミA1グランプリ」を紹介してみよう。

MSXのユーザーなら一度は聞いたことあるでしょ。そう、あのロードファイターもどきのレースゲームだね。

ネットワーク豆知識②
THE LINKSへの入会はこちらっ！

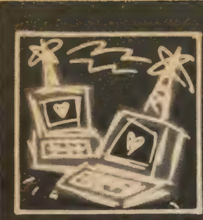
今回の豆知識はリンクス入会の値段とシステムの紹介だ。

まず入会の資格はMSXパソコン所有者ということ。会員はジュニア会員と正会員に分かれていて、ジュニア会員はゲームのみ、正会員はゲームを含むすべてのサービスを受けられるんだ。値段はジュニア会員がタダ、正会員は年間3,000円になっている。

大会参加費用は1000円、データ登録ごとに100円となっている。

くわしいカタログや問い合わせはこちらっ！

〈問い合わせ先〉
日本テレネット株式会社
本社：〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル
リクルートビル8F
☎075－211－3441



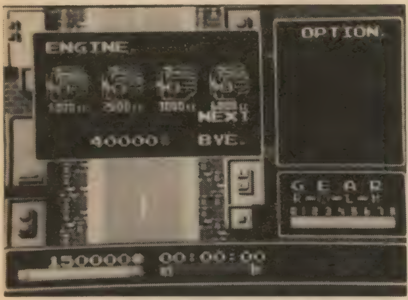
FILE BEEP NETWORK GAME

　操作方法はカーソルキーで左右、スペースでアクセル、グラフキーでブレーキ。ギアチェンジはカーソルキーの上下。でも、アクセルを離しておかないとギアは変わらないぞ。ギアは全部で4段階あって、左からリア、ニュートラル、ロー、ハイの順。

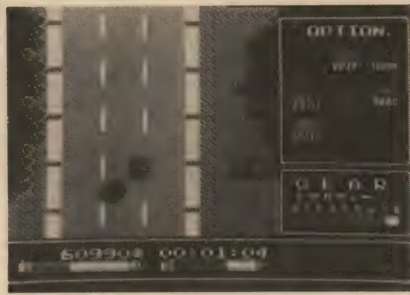
　これだけだとたんなるレースゲームで終わってしまうのだが、走ってみるとぬわんと、お金が入ってくるのだ。走れば走るほど金が入るということは、言いかえればプレイヤーはタクシーのウンチャンと同じ立場にあるってわけだ。

　そうやってかせいだ金で、いろいろなパーツを買いそろえていくんだけど、そのなかでオモシロイなって思ったのは、カーステレオ。これを買わないと、BGMが鳴らないなんて、さすがコナミならではの配慮だね。

　ほかにもいいエンジンを売っていたり（さすがに、PCエンジンはなかった……当たり前か）雪道用のチェーン、さらに速度制限のあるこのゲームのために、「ネズミ取り探知機」なんてものまで売っている。まさにオートバックス顔負けの品揃えだぜ。



もちろん高ければ高いほどいいエンジン。残念ながらPCエンジンはない。



キッタネェー！　対抗車に激突、横転寸前のマイカー。

　ふざけているようだけど、じつはどれも重要な品物。あるのとないのとではタイムに格段の差が出ることうけあい。ネズミ取り探知機なんか、買っておかないと速度をオーバーしたときに気づかず、警察にしょっぴかれてしまい、大幅なタイムロスをしてしまうなんてこともよくあるんだからね。



さあ、どっちを選ぶかはキミしだい。億万長者か、はたまた貧乏〇〇か。

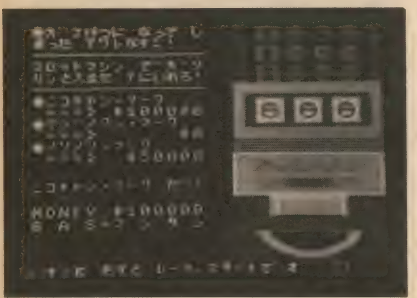


ひとことメッセージも入れられるのがイイネ。ボクだって優勝を狙うぞ！

　警察につかまってしまったときでも、あきらめちゃいけない。最後の切り札である「脱獄」の2文字がキミにはまだ残されているんだから。

　けれどもそんなもん、タダでできると思ったら大間違い。ちゃんと条件つきの脱獄なのだ。

　その条件とは、次のコースを5分以内で走りきること。5分を越えてしまうと、罪は重くなり、致命的なタイムロスとなってしまう。だから、5分で走りきる自信がない人はやめといたほうが身のためだ。


やった！　こんなチャンスはめったにないぞ。災い転じてってやつだね。

ネットでもコナミは大活躍！

　今月はネットワークゲームの紹介ということで、コナミのA1グランプリをチラチラッとやってみたんだけど、どうだったかな？　コースは毎月変わるので、そのたびに新鮮なA1グランプリが楽しめるってわけだ。

　掲載のマップも参考にしてちゃぶだい（Ⓒ雅）。

　この大会に参加した人のなかで上位にランキングされた人にはもっちろん豪華な賞品が待っているぞ。もうワクワクものだね。

　さて、次回もやはりネットワークゲームシリーズを紹介していこうと思うんだけど、何をやるのかはまだ秘密（ホントは決まっていなかったりもする）

　それじゃまた来月ね！

（狂録：SHOTAN・I）

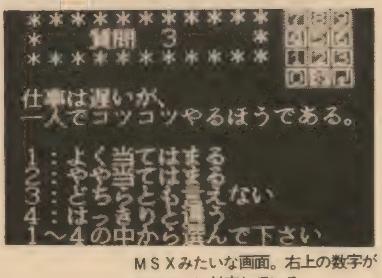
ファミコンでも通信時代がやってきた！

　ファミコン通信といっても某社の本じゃなくて、ファミコンを端末としたネットワークのことだ。今度㈱マイクロコアで開発された「ファミコン通信アダプター」を使えばファミコンがパソコン通信の端末になってしまうのだ。

　その機能は、というと、全二重の1200BPSということで、日本にあるほとんどのパソコンネットにアクセスできる。また、第一水準の漢字ROM（オプション……深く考えないように）を使えるので、ふつうのパソコン通信とほぼ変わらない通信ができる。

　文字の入力方法は、十字ボタンでカーソルを動かし、Aボタンで決定するといった、あれ。RPGでおなじみのパスワード入力みたいな方法になる（オプションでキーボードも発売予定。ファミリーキーボードが使えるといいのに……）。

　さらに、ROMカード（Huカードやマイカードと同等のもの）スロットが用意されていて、カードを使用することにより、漢字出力（15文字×13文字）、グラフィック出力、サウンド出力、ダウンロードなどができるようになるんだ。



MSXみたいな画面。右上の数字がカーソルに対応している。

　現在、企画されているものとして、ゲーム情報（絶対ファミコン誌が参入するだろうなあ……）や、テレビ番組紹介のサービス、ホームショッピング、バンキング（通信販売だよ〜ん）などがある。値段は1〜2万円の間になりそうで、もし実現すればパソコン通信の端末としては破格の値段になりそう。これから通信しようとする人にもおすすめできるぞ。(By SHOTAN I.)

FILE BEEP OVER SEA

最新・地球ソフトウェア報告[4]

MAX HEADROOMとAMIGA

文／桃園隆夫
協力／パイナップル
☎03・294・6502

CGキャラが大人気

BEEPER諸君は、〝MAX HEADROOM（以下MHと略）〟を知っているかな？ MHとは、イギリスのチャンネル4（リベラルなポリシーを持ったTV局）で作られたSFムービーだ。去年ABC系列で全米に向けて放映されるや、主人公のマックス（CGで作られた、ラップ調の独特なしゃべり方をするキャラ）は、アメリカ中をマックス・フィーバーに巻きこむほどの大人気者になってしまった。

話は全部で6話からなり、その人気のあまり、いかにしてマックスは生まれたかというビデオ、〝MAX HEADROOM THE ORIGINAL STORY〟までリリースされたほどだ。日本ではまだ、こっちのほうしか手にできないが、3月には本編の6話すべてのリリースが予定されている。CGファンは必見だぞ。

ここで、オリジナル……のストーリーをザッと紹介しよう。

――近未来のデッド・テックな都市（ブレードランナーの感じ）のTVステーション各局は、しれつな視聴率競争をしていた。

そのなかの1つ、チャンネル23は、つねに高視聴率を誇っていたが、さらに多くの視聴者を獲得するため、〝BLIPVERT〟というシステムを開発した。これは、視聴者にある連続的な映像を見せることにより、他局へチャンネルを変えさせないように暗示を与えるものだ。

ところが、このシステムが重大な害を及ぼすことも明らかにされていた。その映像を長時間見た人（とくに内向的な人）の体が爆発してしまう（！）のだ。

この計画に気づいた同局の人気パーソナリティは、その証拠を捜すために局内のコンピュータルームに忍びこむが、あえなく捕まってしまう。彼の意識はコンピュータに吸い取られてしまい、かくしてマックスが誕生する……。

といった感じだ。ちなみにMHとは「桁下」、つまり駐車場の天井とかに「桁下3メートル」なんて書かれているあれのことだ。なんでこんな名前が付いたかは、ビデオで見てほしい。



▶これがMH（レーザーディスクのジャケットより）。

アミーガが大活躍

ところで、なんでこのページでMHのことを書いているかというと、あの一見CG専用コンピュータによるものに見えるグラフィックスのすべてが、他ならぬアミーガで作られているからなのだ。

詳しい部分は明らかにされていないが、基本的には15台のアミーガ（A1000が6台、A2000が9台）が使われている。さらに、おもにデータベースなど事務関係の処理用として、6台のPC10（コモドール社製のIBM／PCコンパチマシン）が使われたそうだ。

ソフトは〝DELUXE PAINTⅡ〟、〝VIDEOSCAPE3D〟が活躍し、ハードは、A1000用としてCSA

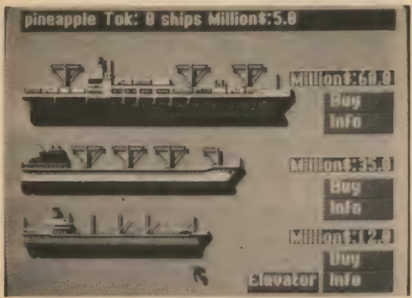
FILE BEEP OVER SEA

社の68020／68881カード、XEBEC社のハードディスクなどが使われた。
　マックスの絵はデジタイズされている。ある動きのパターンを数回に分けてデジタイズし、それをページフリッピングによってアニメ化しているのだ。つまり、やる気さえあれば、僕たちアマチュアのAVフリークでも、マックスみたいなキャラクターを作り出せるってわけ。
　パソコンだけを使った本格CGビデオは、たぶんこれがはじめてだろうし、今後、日本の映像文化にもかなりのインパクトを与えることだろう。

PORTS OF CALL
ポーツ・オブ・コール

エイジス
アミーガ
8000円

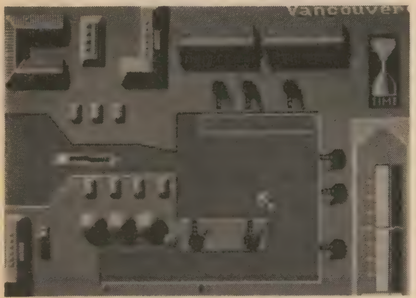
　このゲームは、一言でいえば貿易シミュレーションなのだが、どっこい中身は従来のシミュレーションとは全然違うぞ。なにしろ、あの"DEFENDER OF THE CROWN"のジム・サックスがグラフィックスを担当しているというだけでも、このソフトのできばえが想像できるだろう。
　1～4人参加可能で、まず、各自の母港を決めてから貨物船を買う。各自の所持金は500万ドルあるので、うまく計画をたてて買うのだが、最初からハイテク船や高価な船は買えない。で、中古船か低価格船を買うわけだ。
　船の修理をしてから、積荷と行き先を決める。たとえば、東京からヒューストンまで電子機器を運ぶ、といった具合だ。画面には、世界各地での商品の相場や所要日数などが表示されるので、相場が気に入らなければ出港を見合わせることもできる。
　以上の手続きが終了してやっと出港となる。このとき、タグボートを利用するか、自力で出港するか選ぶのだが、組合がよくストをしていて、自力でやらなきゃいけないことが多い（入港の際も同様）。ここの操作は、単純だけどけっこう難しいぞ。
　物価の安い港で仕入れた品を高く買ってくれるところに運んで財産を増やせば、ハイテクシップも夢じゃない。だけど無事出港しても氷山やサンゴ礁があったり、嵐に遭ったり、遭難者がいたり、積荷を盗まれたり……と、次の港に着くまで、メチャクチャたいへんだ。おまけに、密輸の誘いがあったり、それが発覚しちゃったりと、じつにさまざまなイベントが用意されているから、気がついたら朝になってしまうゲームなのだ。



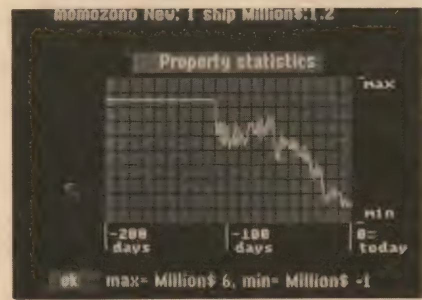
▶最初は、ここらへんのクラスにはとても手が出せない……。



◀船長室から外を眺めながら、いろんなコマンドを実行するのだ。



▶ここはバンクーバー。入港が難しい港だ。

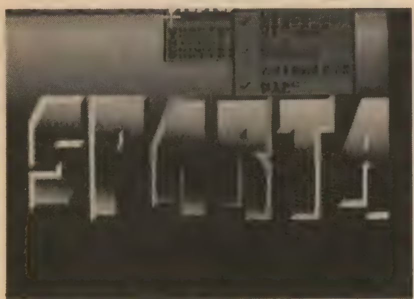


◀モモゾノ商会の業績は下がりっぱなし。こりゃつらいわ。

VIDEO TITLER
ビデオ・タイトラー

エイジス
アミーガ
2万2000円

　最近、CGアーティストやTV関係者、つまり映像のプロの間で、アミーガの人気が高まってきた。そんな折も折、またまたビデオ編集に威力を発揮するツールがリリースされた。アミーガを介してビデオにタイトルやエフェクツを加えられる、AVマニア必須のソフトだ。
　具体的には、ニュースなどのTV番組でよく使われるエフェクツができる。画面がショワーッて感じで最終的にはドットになるとか、画面の上や下から小さなブロックでパラパラとランダムに次の画面に変わったりするとかというやつだ。
　だいぶ前にパイナップル通信で紹介した"GENLOCK"というハードを併用すれば、LDやVTRからの動く映像とこのエフェクツを合成できるから、君たちの手でオリジナルSFXを作ることも可能だろう。
　このソフトは、2つの部分から成り立っている。1つは、ジエンロックから入力された映像や他のグラフィックツールで描かれた絵にテキストを加えるものだ。この際、絵の拡大縮小が、縦横両方向にできる。
　もう1つは、前述した画面のエフェクターだ。320×200ドットから768×480ドットまで8種のグラフィックモードが使用できるので、非常に実用的だ。使用可能な色数も、A500／2000の場合で4096色中32または64色、A1000の場合でもニュー・デニス・チップ（グラフィック用カスタムチップ）が搭載されていれば、同じ色数が使えるようになっている。
　限られたスペースでの紹介になってしまったので、機能などを詳しく書けなかったけど、BEEPでCGの特集を組むことがあったら、またじっくり紹介したいと思う。
　日本のパソコンもAV機能をウリにするなら、こういうソフトを出さにゃいかんよ！


▶メニューに注目。VIDEO・RESがあるので作業がスムーズ。



ミスターMのサウンドクラブ【1】

近未来のゲーム音楽考

これまでサウンドクラブを担当してきた冨田文氏は、最近とても忙しくなり、このコーナーを続けられなくなってしまった。そこで今月から、ミスターMに登場してもらうことになった。

文／ミスターM
イラスト／嶋岡誠一郎



緊急連絡！ 10-3-4
了解!! 10-10

ぼくはじつに古い人間である。たぶん、人が言うところの「第1ウルトラ世代」にあたるだろうね。だからじゃないけど、ボクはTVアニメや特撮ドラマがだーい好きなんだ。それと同時にテーマソングやBGMもね！ みんな知ってるかな？

シンセサイザー奏者として世界で有名な冨田勲先生も、昔は手塚治虫先生のアニメのBGM（ジャングル大帝、リボンの騎士、どろろなどが有名）や、特撮のBGM（キャプテンウルトラ、マイティジャックなど）を作曲していたんだ！

アニメはゲームに通じるところが大きいと思う。それは、ビデオゲームの曲を聞いていてもよーくわかるんじゃないかな？

そのうちコンピュータの技術がもっと進歩したら、画面は今のアニメ以上に、音はCD並になるだろう、というのは誰でも予想がつくことだね。

現に、NECのPCエンジンのコア構想の一部であるCDとの合体型などはいい例だね（この場合、CDの規格もCD－Iに変わると思う）。

今までは音源に泣かされてきたミュージックプログラマーが多かったけど、ゲームのBGMをスタジオで録音するという日が近いということは、別な理由で泣かされるかもしれないね。

でもこのことは、日本の、いや、世界のミュージックシーンを変えるかもしれない一大事じゃないかな？ 事実、アミーガのゲームソフトのBGMは、オールサンプリングで歌入りなんてのもある（ハレーズプロジェクトなど）。

ところで、今までいろいろなゲーム誌を見ると、音源についてとやかく書いているものが氾濫し過ぎていたと思うんだ（とは言いつつも、自分で1月号に「音源研究」なるものを書いてしまった！）。本当はそれ以前に、もっと「音楽性」自体について論じなければいけないんじゃないかな？

確かに今のゲーム音楽は、ひと昔前のそれとは違って音源に頼っているものが多い傾向にあると思う（これは冨田文氏も書いていたね）。でも、そのおかげで曲のアレンジ（編集）の仕方など、音数が多い分だけジャズやポップスのアレンジ法をそのまま応用できるようになって、かなり楽になってきたと思う。

それで、3声だけで（場合によっては2声で）曲をいかに聴かせるか！ なんてこむずかしいことは考えなくてもよくなってきている（でも、みんなも知っているように、コナミは今でもPSG3声だけの曲づくりに余念がないね）。

その反面、曲づくりのアイデアが少なくなって、ゲーム専門の作曲家なんていなくてもいい、みたいになってきているのがとても残念だね。

ボクの勝手な結論は、音源がどう変わろうと、音楽の本質自体は決して変わることはない。つまり名曲はいつまでも残っていくっていうことだね。

みんなの作品や情報に期待！

話は変わって、この新連載ではとくに形式を決めずに、自由にゲーム音楽していくことにしよう。とりあえず月並みだけど、キミの作ったデモテープを募集する（優秀作品を集めてソノシート化、なんてのもいいんじ



FILE BEEP GAME SOUND

●青春サウンド相談室●

Ⓜハガキ来てますか？

(質)来てるよ。

Ⓜやった！　バンザーイ!!（と飛び上がって喜ぶ。隣では(学)さんの冷たい視線が……!?

(質)FM音源のOPMとOPZの違い、また、V2とDX21/27の違いを教えてください。(福岡県・K君)

(答)OPM、OPZは両方ともヤマハのLSIです。OPMのほうが発売が以前なので、今あるゲーム機のほとんどがOPMを使っているようです（将来的にはわかりませんが）。

この2つのLSIの大きな違いは、オペレータ（音の素）の波形が、OPMはサイン波1種類なのに対して、OPZは、なんと、8種類もあるということです。単純に考えても、OPZはOPMの4096倍も多くの波形を作れるということですね（オペレータ数は4つだから）。

V2はこのOPZを使用しており、DX21/27はOPMを使用しています。そしてV2は音源以外にも、ベロシティ機能（1音ごと独立して音の強弱をつけられる）やエフェクト設定（リバーブ、ディレイがソフト的に実現されている）、その他の機能面で、DX21/27より優れていると言えるでしょう。より細かな音楽表現が可能になっているわけですね。

YASV2イイゼー！

(学)V2の音源版「TX81Z」買ったんだけど、これもイイゼー！

(答)……だそうです。

(質)まじめな質問です！　ファミコンのデルタ波って何ですか？　矩形波（2つ）と3角波とノイズのほかにあるんですか？　本体にあるということで、ソフト的に音を矩形波なんかで作るんじゃないんですよね？　詳しく教えてください。(ばすかろむ)

(答)これも1月号に書きましたが、ファミコンのデルタ波は一種の音声合成（台詞をしゃべったり、うめき声を出す方法）です。残念ながらファミコンで音声を録音することは不可能みたいです

方法としてはMSXオーディオを使って録音して、PCMデータを作り、それを6502（ファミコンのCPU）用にデータ変換する方法が考えられます。

また、MSXにもこのデルタ波によく似た1ビット音声合成というのがあります。こちらはデータレコーダの音声を直接呼び込めるので、かんたんなプログラムで実験できます。

ファミコンに関しては任天堂さんが公開しているわけではないので詳しいことは書けません。ごめんなさい（ただ、ゲームメーカーの多くは、開発をMSX2でやったり、FM77AVでやったりしているみたいです）。



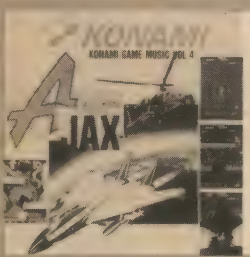
やないですか？　編集長様！」。

また、コンピュータなんか持ってない、ましてや楽器なんか……。だけどゲーム音楽はだーい好き！　という人のために「私の好きなゲームBGMベストワン」を募集したい。パソコンでもゲーセンのゲームでもどちらでも可。なぜその曲を選んだか作文してほしい（かんたんな理由だけでもかまいません）。

それから1月号に引き続いて質問コーナーも設けようと思います。送り先はすべて日本ソフトバンクBEEP編集部「ミスターMのサウンドクラブ」係まで。それでは今後ともよろしくお願いしまーす。

最新レコード紹介

コナミ・ゲーム ミュージックVOL4 A JAX



3月10日発売
（アルファレコード・LP／CT2200円、CD2800円）

【曲目】
■A JAX
■LIFE FORCE
■バトランティス
（CDのみ収録）
■グラディウス2
（アレンジ・バージョン）
■魔獣の王国
■魂斗羅
■F1 SPIRIT
（アレンジ・バージョン）

オリジナルサウンド オブ双截龍 (ビデオゲーム版)

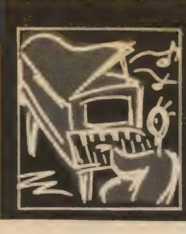


2月21日発売
（アポロン音楽工業・CT1000円・ロゴステッカー、キャラクター解説付きカラーピンナップ）

【曲目】
A
1. オープニング（双截龍）
2. スラム街（ブラックウォリアーズ出現）
3. 工場地帯（大乱闘）
4. 闘いのあとで

B
1. 旅立ち（新たなる闘い）
2. 森林編
3. 大男アボボ登場
4. 大要塞（宿敵ウィリー）
5. エンディング（マリアンとの再会）





FILE BEEP GAME SOUND

ゲームミュージックをパソコンで楽しむ法

最近のゲームミュージックはますます音がよくなってゴキゲンだけど、このゲームミュージックを自分のパソコンを使って再現できれば、楽しさも倍になるんじゃないかな。そう思っていたら、出たよ、出ました便利なツールが。3月下旬に、NCSからPC－88のサウンドボードIIに対応した音楽ソフトが1万4千800円という低価格で発売されるんだ。

名前は「ミュージックアート88」。おもな入力方法は、シリアルマウスを使い、たいへんシンプルで使いやすくなっている。

このソフト、MIDI（楽器間のデジタル通信）入出力ができ、インターフェースとしてローランド社のMPU－401に対応している。

もうすでにご存知だと思うが、サウンドボードIIというのはNECが作った音源ボードで、FM音源6音、PSG音源2音、ADPCM音源1音、リズム6音の計15音というオールインワンタイプのボードのこと。

ソフトの機能はどうかな?

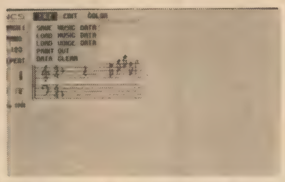
さて、気になるソフトの機能だが音符が読めない、楽器も弾けないという人も楽々入力ができる楽譜入力タイプのソフトになっている（音符が読めなくても、楽譜を見ながらそのとおりに打ち込んでいけばよいのでご安心を）。

まず下の写真①を見てほしい。今まで多くの音楽ソフトがあったが、このソフトの大きな特徴の1つとして、ほとんどの入力操作が画面を見ていれば行えるのだ。



写真①：メイン画面。譜面の上の縦線をグリッドと呼び、音符の調整に用いる。

たとえば、マックやアミーガなどのコンピュータソフトに見られるプルダウンメニューが出てくる。



写真②：プルダウンメニュー表示。マッキントッシュのような雰囲気が漂う。

このメニューを、画面に人の手の形をしたカーソルが出てくるので、マウスを使って動かし、クリックすれば操作手順が次々に画面に現れるといった具合。

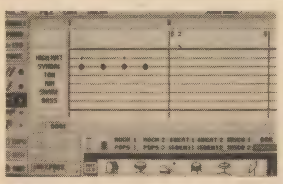
入力する際は、まずトラック（テレビのチャンネルみたいなもの）を決めなくてはならない。このソフトの場合、合計10個のトラックを持っていて、トラックによって使える音源が異なっている（表①）。

（表①）

トラックNo.	使用できる音源	入力可能音数
1－6	FM音源	単音
7	ADPCM音源	単音
8, 9	PSG音源	単音
10	リズム音源	6音

トラックの1～9まではメイン画面（写真①）で入力するが、トラック10はリズム入力画面（写真③）で入力することになる。

入力のときに注意しなくてはならないのは、1～9トラックはそれぞれ単音でしか入力ができないということだ。だから、入力は図①のような手順ですることになる（ちょっと面倒くさいかも?）



写真③：リズム・パターンを入力画面。市販のリズムマシンの入力法に似ている。

音符入力は、長さを写真①の画面右下の音符・休符選択アイコンを選んで、そのすぐ下にある鍵盤で音の高さを指定すれば、自動的に入力される（音符に変わったカーソルを五線の上に持っていって置いてもいい）。



入力可能な音数は、約6000音（記号を含む）で他のソフトと比較すると少ないように思えるが、繰り返し記号（リピート記号やダルセーニョなど）を使うことによってカバーできるようになっている。

このソフトでは、三十二分音符まで入力可能だが、さらに特筆すべき点は、MIDI楽器を使って単音でリアルタイム入力（演奏したものをそのまま入力）でき、しかもそれをすぐ楽譜に変換できることだ（88では初。MSXではヤマハ音楽振興会のFMオートアレンジャーがある）。



写真④：MIDI楽器を弾きながらの入力も可能。（NCS開発室にて）

演奏能力はどうかな?

演奏能力についても触れておこう。

音色はいわゆるプリセット型（あらかじめ音が入っている）で、FM音源が60音色、ADPCM音源が5音色、PSG音源が10音色選択でき、音色エディタはない。それと、演奏中に写真①の画面左下のカウンターが動いて小節数が表示されるのは便利な機能だ。

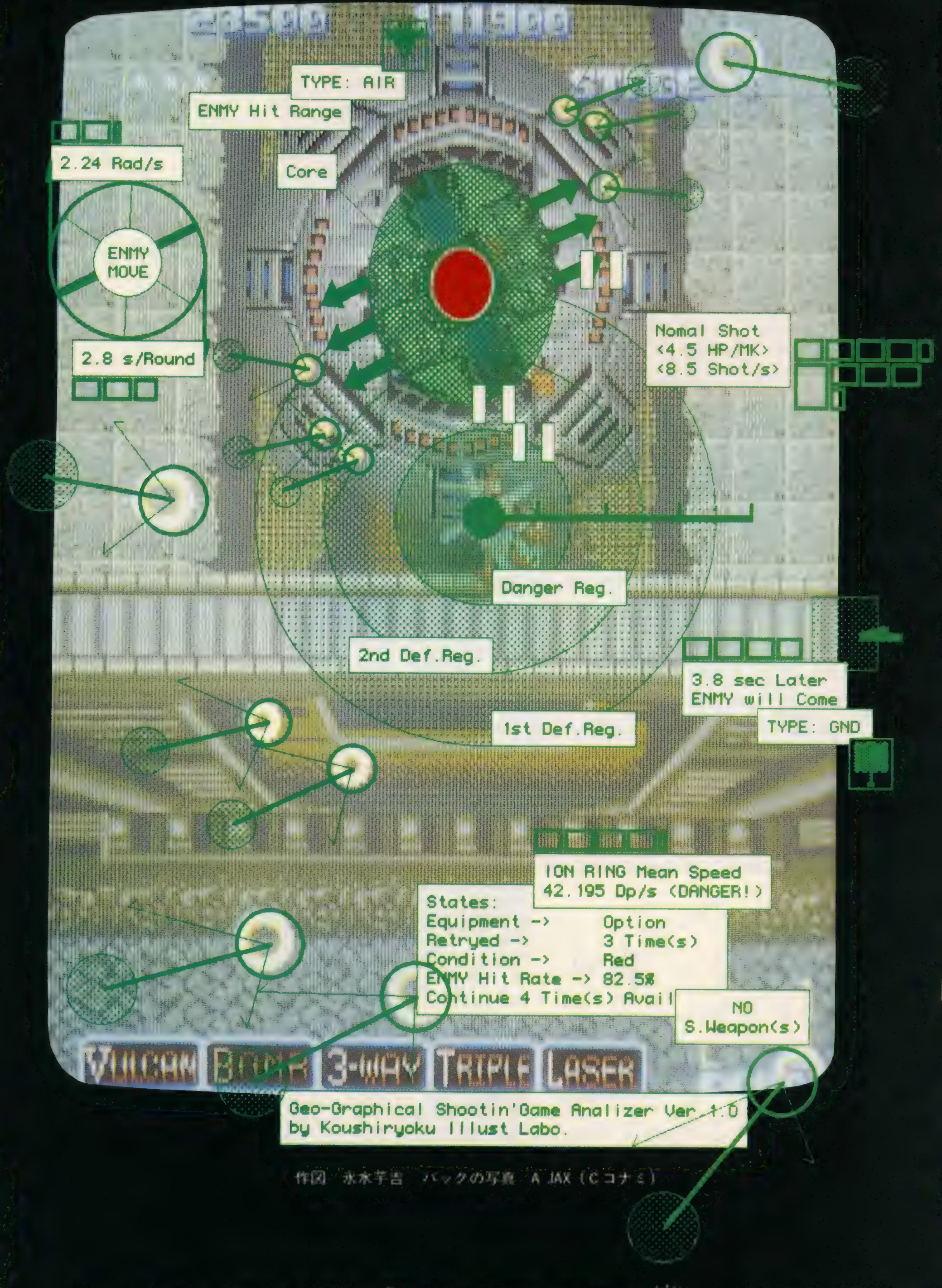


写真⑤：好みの配色に画面を変えることができる。曲調に合わせて全部で9種類。

音量のバランスはあらかじめ設定されていて変更できないが、強弱記号を使って変化させればよい。少し不満が残るが、初心者にはぴったりのソフトといえるかもしれない。

特集・1

ハマりから脱出するための シューティング・アクションゲーム教本



作図 氷水宇吉 バックの写真 A JAX (C コナミ)

ゲーム中、どうしても脱けられない局面に陥ったとき、キミならどうする？ 敵の動きを徹底的に分析し、どのコースを行ったらいいかを頭の中に描き、あとは自分の反射神経をたよりに突き進むはず。今月は、そんなノウハウを知らないキミのための、とっておきのゲーム教本特集だ！

どうしても見たい人の A JAX完全攻略ガイド

●マップ案内人／芋&ATARI KAD　●協力／コナミ

いまだ見ぬエンディングを目指して毎日努力しているキミ。エンディングまではどうにか行くことができてもいまいちスコアが伸びないキミ。そんな人たちのためにA・K、芋がそれぞれの攻略法でA JAXを完全攻略していくぞ!!

3Dステージではハマらない？

A JAXには、ステージ2、5、8と、3つの3Dステージがある。3D面でミスをしても2D面でのパワーアップは消えないから、安心してドンドンやられよう……なわけはない。最終面でもそんなに難度が高くないから、なるべく1ミスでいきたいね。

全般的な注意としては、

・慣性がはたらくので、位置合わせは慎重に。

・敵の弾は、自機を狙ってくる。画面を回る感じで、つねに動き回っていよう。

・要塞（ボス）は、ある程度近づかないと当たり判定が生じない。近づいたなら思いきって連射だ！

・ステージ2、5では、敵機は4機編隊で、いつも決まった場所から現れる。現れたらソク全滅させればミサイルを出さないぞ。

・ステージ2、8ではミサイルも撃てるから、連打！　連打！

・ステージ5、8では、画面の上3分の1には行けないので注意！



ステージ8
最終面だ！　隕石には当たらないから、惑わされないように!!



ステージ5
まだ要塞にダメージを与えることはできない。逃げ回れ!!



ステージ2
敵は全滅させよう！　撃ち損じは死を招く!!



A JAXは難しくない

——なんて書いたら、読者のみんなは驚くかな？（ここで驚かなかった人は、はっきり言ってどマニアです。自重してください）

でも、この見出しの半分は真実だ。たしかにA JAXはハマリやすいゲームなんだけど、強力なパワーアップ＋スーパーウェポンのおかげで、ゲームの平均難易度は決して高くはない。ただ、何ヵ所かに極端に難易度の高い「壁」があって、それがハマリ場所になっているというだけなんだ。だから、その「壁」の崩し方さえ前もって知っていれば、見出しのとおり「A JAXは難しくない」ってことになる、と。

それでは、「壁」を打ち破ってハマリから脱出するための方法をマップを使って説明しよう。

世の中上手な人間ばかりじゃない

今回、マップ解説は2本立てだ。一方はATARI KAD（以下「A・K」）、もう一方は芋吉が解説を担当する。2人の違いはというと、A・Kは現役のビデオゲーマーで、当然ながらうまい。ところが芋吉は、ビデオゲームの自由契約選手で、当然ながらヘタい、ということだ。同じA JAXをクリアするのでも、A・Kが使ったのが×（1ケタ）コインなのに対して、芋吉が使ったのは約10コイン以上！

読者のみんなが解説を参考にするときは、自分の腕がA・Kに近いと思ったらA・K(左)側を、芋吉に近いと思ったら芋吉(右)側を読むのがいいかもしれない。つまり、A JAXの稼ぎ技を覚えたい人はA・Kパートを、ハマリからの脱出法を知りたい人は、芋吉パートを見ればいいってことだ。

ステージ1のボス攻略
上級プレイヤーのキミならもちろんここまでノーミスで来ているはずだから、オプションとバルカン砲を装備しているね。そこでまず、画面一番下の中央（正確な位置合わせが必要だ）で待つ。つぎにボスが出現したらバルカン砲を連射。気がついたときにはステージ1をクリアしているだろう。

戦闘機で得点アップ
ここは今まで以上に敵戦闘機が多く出現するところだ。左右に大きく動きながらまんべんなく攻撃しよう。また地上の戦車も忘れるな。

赤色戦闘機に注意せよ
ここは点数が稼げるわけではない。突然自機が爆発したりすることがあるので、オプションを持ってくる赤い戦闘機の編隊にはあまり近寄らないほうがいい。

中ボスで点数を稼げ
まずどちらか一方を破壊する。残ったほうはミサイルを出してくるので、そのミサイルを撃って点数稼ぎをするのだ。また前方のコアを先に破壊すると5000点入る。

バルカン砲を装備せよ
このあたりで最初のパワーアップヘリが出現するのでバルカン砲を装備すること。なぜなら地上の敵は動かないものが多いのでノーマルボムでも間に合うけど、空中物はすぐに画面外へ逃げてしまうので100パーセント撃ち落とすのは難しいからだ。





左右の青い砲台は、トリプルなら知らないうちに壊れてくれる（ボクはトリプルを好む）。ノーマルショットなら、砲台は無視して弾をよけまくったほうがいいだろう。ボスは左右に開ききるとでっかい弾を吐いてくる。先頭のものは自分のいる方向に誘導してくるから左右どちらかによけておくこと。あと、左右のハッチが開いて誘導弾をいくつか発射してくるのにだけ注意。どうしても倒せなかったら、開ききってからスーパーウェポンだ！

ここが1面のヤマ（といっても後の面ではもっと激しいのだが……）。まず真ん中から出てくる戦闘機を壊しつつ、両側から回りこもうとする戦闘機の片側を全滅！ 同時に真ん中から出てくる戦闘機をよければOK。

すぐにオプション機が取れる。目をクラまさないように。パワーアップヘリでは、何を取ってもいいね。

この中ボスでハマる人間がいるのだろうか？ ノーマルショットは連射が利きにくいから、思いきって近づいて連射しよう。そうすれば、片方の中ボスは倒せるはずだ（ノーマルショットで16発）。あとは、後ろから回りこんでくる誘導弾に注意しながらもう片方も倒せばよい。

※マップ上のラインはA．Kの飛行コースを示している。また、マップ右端にある記号は以下のとおり。
O……オプション機出現
P……パワーアップヘリ出現

ATARI KAD編

この攻略法は上級者を対象にしている。だからA JAXについてある程度の知識があるものとして説明していくぞ。いかに高得点を稼ぎながら効率よく攻略するか、というのがここでのポイントだ。もしキミが上級者ならボクの勧める方法を試してほしい。自信のない人は㊦の攻略法を見ること！

ATARI KAD

㊦編

この攻略法は、初心者を対象にしている。だからA JAXについてほとんど知識がないものとして説明していくぞ。得点は低くてもいかに安全に攻略するか、というのがここでのポイントだ。もしキミが初心者ならボクの勧める方法を試してほしい。自信のある人はA・Kの攻略法を見ること！ ㊦

ステージ1

㊦ ここはやっぱりトリプルだよ。当たり範囲が広いから、何も考えずによけてるだけでどうにかなっちゃうもんな。
A やはり、ここは連射まかせのバルカンで、敵をバリバリ破壊していったほうが気持ちがいいよ。
㊦ それに点数も稼げるっていうんだろ。
A そのとおり。

ステージ3のボスで稼ぐ

まず、左側のセンサーだけを破壊する。これで準備ＯＫだ。あとは敵が攻撃してくるのを待つ。戦車やミサイル、戦闘ヘリなどを撃ちまくって稼ぐのだ。しばらくしてから右のセンサーとコアを破壊すればボスの得点も入る。

ミサイルがおいしい

ここは緑色の戦闘機がつぎつぎと現れ、ミサイルを撃ってくるところだ。初級者は緑の戦闘機の出現場所を覚えて、出現と同時に破壊するのが楽なのだが、これではおもしろくないし得点も稼げない。

そこでわざと緑の戦闘機にミサイルを撃たせ、そのミサイルを撃って得点を稼ぐのだ。やり方は左右に大きく動きながらバルカン砲を撃っているだけだ。ただし、バルカン砲がないときはやめたほうがいい。

ミスをしてしまったら

ここへ来るまでにミスをしていたら、このあたりでパワーアップヘリが現れる。この後のミサイル地帯に備えて必ずバルカン砲を装備すること。

チリも積もれば山となる

潜水艦はすぐに破壊せず、まず誘導ミサイルを破壊して得点を稼いでから破壊しよう。ただし、ノーマルボムの場合には速攻で破壊すること。

大型戦艦を破壊しろ

ここはミサイルなども多く飛んでくるので大型戦艦を速攻で破壊してもいいだろう。しかし、得点を稼ぐならまず後ろの砲台を２つ破壊する。つぎに前方の砲台、最後に本体を破壊するのだ。

水上の船に注意せよ

雲の中から攻撃してくる敵は楽勝だけど、その下を通る船は見にくいので注意すること。タコミスは絶対するな！



出現したらすぐ両側を壊し、バリアを消す。あとは、下のほうでネバっているとパワーアップヘリが出てくるんだけど、はっきし言ってキツいので、スーパーウェポンを使うのがいい。ラクしよーぜ、ラク！



位置を覚えて、確実に倒そう。

拡散誘導ミサイルを置いていく飛行機のパターンは、両側、真ん中、両側、左、真ん中。２機同時に出現する場合を除いて、確実に仕止めるべし。２機同時の場合でも、片側は倒しとこうね。

とちゅうの中型戦艦は、ノーマルボム６発で壊れる……けど、弾をあまり撃ってこないから、無視してもかまわない。それよりもコワいのが、拡散誘導ミサイルを置いていく飛行機。この出現パターンは、真ん中、右、左、右、左、真ん中、の順なので、出現したらミサイルを出す前に撃破しよう。パワーアップヘリでは、次に出てくる分裂誘導ミサイルがキツいから、バルカンか３ウェイがいい。

ミサイルをバラバラまいてくる巨大戦闘機は、動かずに連射していれば倒さなくともよい。これは誘導ミサイル全般に言えることだけど、下手に動くより、下のほうで連射しながら去るのを待っているほうがいい。

巨大戦闘機（ギガント？）が出現するから、まず壊す。誘導魚雷を発射する潜水艦は、ノーマルボム３発だから、早めに壊す。１度魚雷を発射した潜水艦は（難度がノーマル設定だと）もう魚雷を出さないから、無視してもいいぞ。

戦艦には砲台が３ヵ所あるから、まずこれを壊さなければ話にならない。魚雷（？）の発射口はカタいけど、とちゅうでパワーアップが出てくるから、そこでボムを取ってどうにかしよう。中央の艦橋を壊せば、全部壊れてくれるぞ！スーパーウェポンを使ってもいい……かもしらん。



空中物が多い！　戦艦が出現しきったらＳ・Ｗ発射！

雲の中に５ヵ所ほど敵が隠れている。空中物なので、ショットの連射で破壊すべし。ちょっとカタいぜ。雲の下に隠れている船にも注意！

ステージ3

Ａ　ここは船が多いから、ボムを強化したほうがいい。
㊫　でも、空中物用にもパワーアップは必要だぜ。拡散誘導ミサイルなんか、出現場所を覚えていてもキツいもの。
Ａ　でも後半でパワーアップヘリが出るから、そのときにバルカンを取れば、ミサイルも怖くない。
㊫　いや、パワーアップヘリが出ても、バルカンを取るだけでひと苦労だぜ、オレの場合。

ステージ4

ステージ4のボス攻略

まず、マップ上のAのところで待っている。ここにいればボスの1回目の攻撃は楽にかわせるはずだ。つぎにBへ行き、上下に動きながら敵弾をかわす（このときあまり横には動くな)。そしてボスの砲台が逆に回転したらS・W(スーパーウェポン）を撃つのだ。これでクリアできる。

誘導ミサイルで稼げ

ここで誘導ミサイルを撃つ白い戦闘機が出現するので、わざと誘導ミサイルを撃たせて得点を稼ごう。ただし、あまり深追いはするな。

オプションは取るな

このあたりで赤色戦闘機がやってくるけれど、オプションパーツが出現しても絶対に取るな。取るとボスのランクが上がってしまうのだ。

敵のカベの楽勝パターン

ステージ4の中盤あたりでは敵のカベが攻撃してくる。こいつはスクロールが止まる前にどれか1つだけコアを破壊するのだ。すると攻撃もしてこないで通りすぎて行ってしまう。



最低でも、今出現している砲台ぐらいは壊しておきたい。



空中物にはかまわず、カベを連射！

川の敵には注意しろ

ここからしばらくの間、画面左側に川が見えてくる。自機が川の上を通ると、いきなりその中から敵が現れ、ものすごく速い弾を撃ってくる。こいつで稼ぐのはかなり危険だ。1つずつ着実に破壊していこう。

大型戦闘機は破壊するな

ステージ4の最初で出現する大型戦闘機はミサイルを出してくるのですぐには破壊しないこと。ここでも稼ぐのだ。





ここのボスは強敵だ。スーパーウェポン1発ではカタがつかないし、弾（イオンリング？）の動きもイヤらしい。まず回転部分の右方、画面の端で第1発目のリングをよけ、あとは下のほうで連射！　しかない。リングのよけ方は、とにかく回転とは逆方向に逃げること。それと、同時に3つのリングが来るうち、1ヵ所だけ間が広く開いているところがある。そこを狙うこと。回転が逆方向になったらあと少し。地上物がやってきても辛抱辛抱!!!（43ページの写真を参考にしよう！）

ハマらずにここに来ると、左の黒い部分（地上）に何かいる。照準をよく見ながらボムを撃ちこんでおこう。あと、普通の戦闘機に混じって拡散誘導ミサイルを撃つ戦闘機が、真ん中に1機だけ飛んでくる。逃さないように。

前から3機編隊でやってくる白い戦闘機は、下手に近づかないように！　誘導ミサイルを撃ってくるぞ。近づかなければミサイルは出さない。君子危うきに近づかず、だ。

拡散誘導ミサイルを放つ戦闘機がやってくるぞ！　ハマリ後に戦闘機が出てくるパターンは、左、左、真ん中(ちょい右より)、真ん中(ちょい左より）だ。出現ソク撃破、ヨロシク！　あと、巨大戦闘機が並んで飛んでくるけど、壊すよりは横を抜けたほうがいいかもしれない。スーパーウェポンがあるなら、それで壊してもいいけど。でもその場合は、すぐ後に来るパワーアップヘリも同時に壊れてしまうから、好みのパワーアップを取るのを忘れないように。誘導ミサイルを撃つ敵が次にたくさん出てくるから、バルカンor 3ウェイがいいかも。

水中から砲台が現れて、高速ミサイルを撃ってくる。この砲台は縦方向の座標が合うと出るので、ボムが強化されていないなら、水の上には行かないのがカシコい（右のほうに避けてるわけね)。水中砲台の場所は毎ゲーム変わらないから、一度出た場所を覚えておいてボムを撃つのがいいだろう。

中ボスの「カベ」は、当たり判定が3ヵ所。それぞれが、2回だけ誘導する弾を3発ずつ撃ってくる。カベが出現したら、とにかくどれか1ヵ所を壊して、画面上方でよけよう。スーパーウェポンがあるなら、真ん中より少し横を狙えば、2ヵ所いっぺんに壊せるぞ。

下から出現する巨大戦闘機は、分裂ミサイル（誘導はしない）を撃つので、出てきたらすぐ連射で壊せ！　壊さないと何発もミサイルを吐いてくるぞ。後のほうのパワーアップヘリでは、確実にボムを取ること。

ステージ4

㊫　ここはハマる！　大ボスだけで1コイン必要だ!?
A　たしかにあのボスは強い。それととちゅうのカベ（中ボス）も、つけあがらせると手におえない。
㊫　あそこは、早期撃破、いや「早期連射」が必要だな。水中砲台は、もう場所を覚えたぜ。

ステージ6のボスで稼げ

ボスが出現したら右側の2つの砲台をすばやく壊す。右側のビー玉型の弾は引きつけながらかわす。つぎに左側にある2つの砲台を壊し、左側からビー玉を出す砲台を破壊する。その後中央のシェルターをすべて壊し、右側のビー玉を撃つ砲台を壊す。最後に中央のコアを破壊すればクリアできる。
余談になるが、このボスは1ダメージ与えるごとに1万点入るので、破壊したときには36万点入ることになる。だから、このボスのダメージが最大になったときわざとやられて、もう一度やり直せば得点はグングン伸びる。



白戦闘機は、縦位置が合うと誘導ミサイルを出してくる。



砲台を壊しておいてから、白戦闘機を退治！



ここにいれば、わりあい安全。

超大型戦闘機を破壊せよ

地上のハッチが開くと中から超大型戦闘機が現れる。なるべく早く破壊せよ。

オプションは装備するな

ここでもオプションパーツが出現するが、ボスのランクが上がってしまうので装備しないこと。

敵の小型戦闘機で稼げ

ここはステージ4のカベに似ていて、スクロールが止まるとハッチが開いて中から無数の小型戦闘機が現れる。上のほうで弾をかわす方法もあるけど、3ウェイがあるならマップのC地点へ行き、小型戦闘機を撃ちまくろう。



石像は、3ウェイで横から撃てば、いともかんたんに壊せる。

石像に気をつけろ

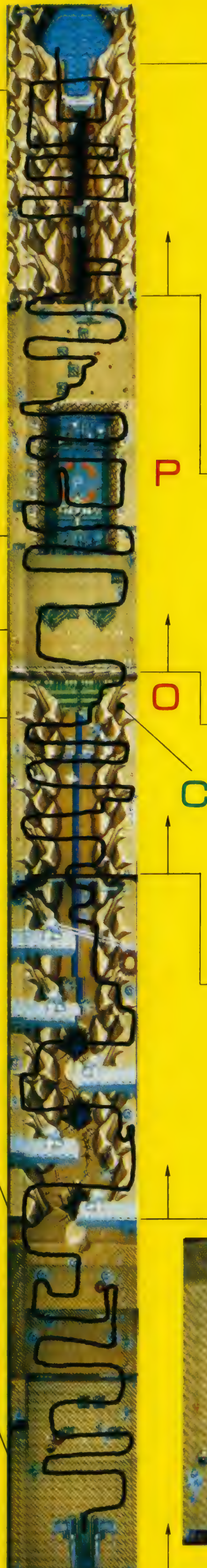
ここから石像地帯に入るけど、3ウェイさえあれば楽勝だ。素早く石像の横に回りこんで破壊しろ。

3ウェイを装備する

パワーアップヘリが来るので3ウェイを必ず装備すること。地上には戦車がたくさんいるので、もし3ウェイを装備しそこなったら、すぐにクラッシュさせてもう一度やり直すこと。

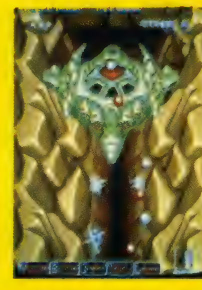
ステージ6

A　最初のパワーアップヘリで3ウエイを手に入れないと、やっていけないステージだ。
㊫　いや、そんなことはない！　レーザーが3方向にしか出ないことを知っていれば、よけられる！
——でも、よく死ぬけどな。
A　ここのボスは点数がやたら高いから、稼ぐにはもってこいだ。
㊫　ハマるにも、もってこいだ。



ここのボスは、倒す手順がややこしい。ダムのハッチから撃たれるリングは、ハッチのまわりを回ることでよけられる。ダムはボム8発で壊せるけれど、壊してもたったの400点だし、時間がたつと自爆することだから、無視してもかまわない。
問題は、湖の底から浮上してくるカメみたいな要塞。レーザー砲が4門に、弾（球？）を吐く砲塔2ヵ所（この球は、1回方向転換する）、そして中心核の上に砲塔を装備していて、手強いことこの上ない！！
まずは、浮上すると同時に連射でレーザー砲を1門破壊し、球をよけながら残り3門を破壊する、と。このレーザーは、自機と同じ縦位置まで飛ぶから、上に引きつけておいてから下で攻撃、または下に引きつけておいてから上で攻撃するなどして、どうにか壊してくれ！
レーザー砲の次は、左右の砲塔。これは、レーザー砲を破壊できるだけのテクがあれば、かんたんに壊せるだろう。この砲塔の一方を壊したら、赤い中心核の下にある3つの窓を完全に破壊し（このとき、中心核はなるべく撃たないこと）、もう一方の砲塔を壊す、と。
最後は、中心核。スピードの速い弾（球？）をボロボロ飛ばしてくるから、左右に振りながら、中心核を狙うわけだ。そして、中心核の色がクルクル変わるようになってきたら……スーパーウェポンで終わり！　ご苦労サマでした！！（でも、まだゲームは続くんだぜ！！！）

拡散ミサイルを撃つ飛行機が2機、真ん中、真ん中（ちょい左寄り）の順で来る。ショットとボムを連打！！　その後に白戦闘機が真っすぐ降りてくるから、片側の3機だけ集中攻撃して、切り抜けよう。いちばん下にいると、画面端を横切る白戦闘機に当たってしまうことがあるから、ちょい上にいること。



ハマらずに来れば、オプションが取れる……けど、2回連続で、2機並んだ巨大戦闘機が来るのがツライ。ハマった場合は、2機並んだ戦闘機は1回しか来ない……けど、オプションが取れない。なお、この巨大戦闘機は倒さなくても、少し引きつけておいてから、思いきって左端を通って逃げればどうにかなる。後ろからの弾に気をつければ、逃げたほうが全然ラクだね。とちゅうで超巨大戦闘機が浮上してくるけれど、これは同時に出現するパワーアップヘリでバルカンを取らなければ、倒すのが非常にムズい。弾をよけながら、地上物を確実に破壊して、バルカンを連射していれば……いつの間にか壊れているはず。それで壊れていなかったら、最後の手段、S・W（スーパーウェポン）だ。

ここでハマッたら、まず上に位置して、4つの地上砲台を破壊。それからすぐに、左からの白戦闘機（誘導ミサイルを吐く）を撃ちながら右下へ。あとは、指がちぎれんばかりに連射しながら上へ行ってほかの誘導ミサイルを振り切り、右上から白戦闘機が出たら左下に下がって再び連射。これがボクのパターンだ。
中ボスは、カベが開くときに右上に位置していれば弾をよけやすい。そしてカベから敵がウニョウニョを出し始めたら、なるべく上のほうを左右に往ったり来たりしながら連射。コツは、ウニョウニョが拡がる前によけること。ミサイルを撃つ戦車にやられるのは……ハズいぜ！！

石像は、横から3ウェイの連射で壊せる。3ウェイを持っていなくても、レーザーが消えた隙に石像の裏側に回りこめば、生き延びることはできる。でもツライよ。あと、ここのブロック最後の地上砲台（はるか下に小さく見える！）は、思いきって上に行けば大丈夫。地上物は、真下からは（あまり）弾を出さないのだ。



パワーアップ直後の無敵状態を利用して抜け出せ！

攻撃はキビしいけど、パワーアップヘリは見逃さないこと！　3ウェイを取っていないと、拡散誘導ミサイルの連発がシビい！！



エイリアンをブッつぶせ

まず右の2つの砲台を出現と同時に破壊する。つぎに左の砲台から誘導弾を撃ってくるので、いったん下のほうへ引きつけてから上にかわす。そして左にある2つの砲台を破壊するとカプセルが下に落ちて中からエイリアンが現れる。こいつの体はコア以外なら触れてもダメージは食わないから、コアぎりぎりまで接近して撃ちまくろう！ これでクリアだ!!



左右の砲台をまず壊すこと。誘導弾を吐くけれど、距離さえとってあればよけるのはカンタン（1発だけ遅れて飛んでくる弾があるので注意！）。砲台を4ヵ所壊したなら、下から浮き上がってくるボスに突っこんで、目玉を連射だ！体には当たり判定がないぞ!!!

特攻する敵をかわせ

ここでは自機のまわりをグルグル回転する円盤のような敵が出現する。こいつは回転が止まるとすぐ、自機に向かって突っこんでくるのだ。そこで敵が止まったら、上もしくは横に逃げるのだ。もたもたしてるとすぐにやられてしまうぞ。


回転が止まったら、敵のいない方向へすかさず逃げろ！

白戦闘機は、とにかく必要以上に倒そうとはしないこと！ 近づかなくてもいいヤツは、近づかないようにしたい。なるべく画面の片側だけを動くようにしていればいい……かな。

自機の周囲をグルグル回る敵は、止まったらすかさず逃げるように(ほかの敵がいないほうに、ね)。3回出てくるぞ。そして、それを抜けたなら……そう、A JAX最弱のボスの登場だあっ!!!

超小型砲台を破壊する

超大型戦艦の上に4つの超小型砲台があるけど、あまりにも小さくてなかなかボムが当たらない。そこで小型砲台の少し手前にボムを落としてみよう。かんたんに当たるぞ。

青い戦闘機が右から2機来たのち、左、右と拡散誘導ミサイルがやってくる。それと同時に来るパワーアップヘリをうまく使えるかどうかが、ここのカギだろう。前のブロックでバルカンを装備しているなら、ここではボムを、そうでないならバルカンを取ろう。パワーアップ直後、短時間だけ無敵になるから、それを利用するのも手だ(というか最終手段だ)。

浮遊要塞の砲台は小さいので、照準を正確に合わせないと破壊できない。細かく動きながら2、3発ボムを落としとくべきかな。中心にスーパーウェポンを発射すれば、砲台4つぐらいは同時に壊せるんだけど、そっちばっかりに気をとられないように！ 周囲には、白戦闘機がボッコボッコいるんだから!!


中心を狙ってS・W！ 両側の砲台が壊れる。

軸をずらせば楽勝だ

左右に2つ戦艦らしきものが出現し、3方向に弾を撃ってくる。このとき戦艦の真正面ではなく、自機1つ分だけ左に出れば、弾をよけずに攻撃に集中できる。

パワーアップヘリでバルカンを得たら、とにかく連射。1個ずつ確実に倒そう。弾を出す方向はある程度決まっているから、比較的見切りやすいはずだ（真下に撃ってくる弾を基準に見ればラク）。壊しさえすれば、上に乗ってもミスにはならないぞ。

大型空母を破壊しろ

この大型空母は8方向に弾を撃ってくる。タイミングをはかりながら中央のコアにボムを数発撃ちこむと破壊できる。こいつを破壊したところは一見の価値あり。

S・Wで切り抜けろ

スタートするとすぐ前方から白い戦闘機の大群がやってくる。バルカン砲があれば問題ないのだが、なければS・Wを撃って切り抜けろ。

ステージ最初から鬼！ 誘導ミサイルが武器の白戦闘機には、なるたけ近寄らないように。とにかく密集しているから、ヘタによけるより、1ヵ所で連射！ 連射！ だ。ボクは最初に左の一群、それから右の一群を狙うけど。

とちゅうの巨大戦闘機3機は、中央突破もムズくはないんだけど、素直にスーパーウェポンを使っちゃいましょ。

で、浮遊要塞は「倒そうと考えないこと」。倒そうとするから弾に当たってしまうのだ。中心核から吐き出される弾も、ある程度スクロールすると出なくなるから、とにかく空中物に神経を集中させて、抜けることだけ考えるってワケだ。ま、倒すとはるか下まで落ちて気持ちいいんだけど……。スーパーウェポンでラクするのもいいね。


ここまでスクロールすれば、浮遊要塞は弾を出さなくなる。


ここでは、無駄に左右に動かないように。

ステージ7

㊫ このステージは、最初から難度が高いなー。誘導ミサイルがバシバシだし。
A いや、誘導ミサイルの分だけ点数が稼げるよ。
㊫ あと、中盤のデカい戦艦にはビビった！
A 戦艦の砲台は、小さいから狙いにくい。
㊫ でも、そこさえ越えれば、あとはラクだから安心あんしん。

ハマリゲームポイント別攻略

SDI

セガ(マークIII・マスターシステム対応)　セガ・エンタープライゼス　定価5,000円

道中物攻略法

変体プレイでおなじみの(?)雅が秘密作戦を決行! SDIノーミスクリアはこれでいただきだ!!

攻略請け負い人　在日FANKS/雅



♪~~ラッツラップで戦闘開始だ。ピチッと張らにゃ~ヤクたたず。こいつぁクフーだ。さてはてクフー。yeah♬



♪~マーカーで、チェックしていく敵の位置。ポーズボタンは一人じゃキツイ。友人ヘルプが必要だ。ちなみに俺は左キキ。

記憶――それは、はかないものなワケで……。

ゲームを攻略する場合でも、ゲーム雑誌やらなにやらでパターンを確認し、自分のウロ覚え記憶に頼りながらゲームを進めていくっきゃない。でも、偏差値50くらいだった僕の場合、ちょっとボケてしまい、キャラクターの出現位置や動きのパターン、自機の位置なんかをコロッと忘れてしまうことがよくある。とくに、位置覚えがメインになるゲームは、もう本当にダメ。

そこで思い付いたのが、「画面に直接ポイントを書きこんでしまえ!!」ということだ。そして今回、TAKE ON!のメンディングテープ作戦にヒントを得た芋吉さんに、僕が授かった秘策(ややこしいな)が、"ラップ作戦"だ!!

用意するものは、ラップ(といっても、アディダスやリーボックスではなく、台所にあるやつ)と、油性ペンだけだ。油性ペンは、何色かそろえると便利だ。もう何をするかわかったね。つまり、ラップをテレビ画面に貼って、敵の出てくる位置や自分の位置をチェックしていき、プレイ時にそれを利用するんだ。

ただし、ゲーセンのゲームはポーズボタンもないし、何より店の人に気がふれていると思われてしまう。だから、この作戦の適用範囲は、家庭用のゲームにとどめておかねばなるまい。

今回は例として、超位置覚えゲーム"SDI"のオフェンシブ・ハーフのラップを作成してみた。手間はかかるけど、一度作ってしまえばゲームが楽になるし、慣れればラップなしでもうまくなる。

ちなみに、14インチTVの場合、縦19・4センチ、横25・4センチに切ったラップを使おう。

でも、これを作ってる姿って、なかなか変。だから、親に見つかって黄色い救急車に乗ることのないように、くれぐれも注意してくれ。へへへ……。

ROUND・1



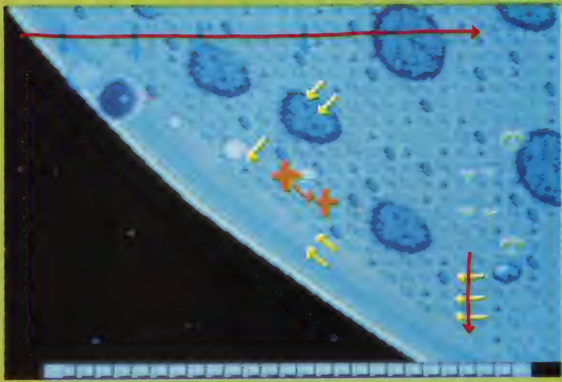
前方からのミサイルは、画面右のようにカーソルを動かしていればほとんどヘーキなんだけど、撃ちもらした場合(とくに上下のやつ)は、すぐに図の上下の矢印の位置へカーソルを。真ん中の矢印は、サテライトの通り道。画面後部の矢印は、ファイターの通り道。カーソル移動は早めに矢印の先へ。

ROUND・2



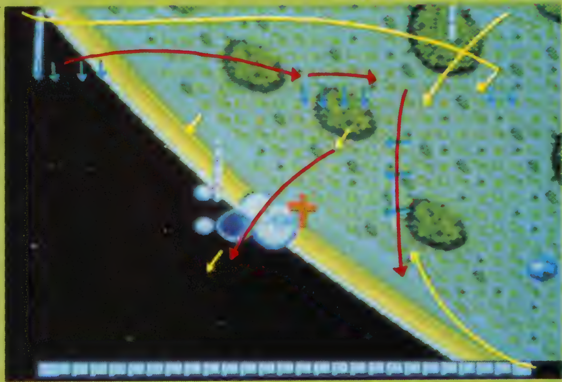
前方の矢印は、ミサイルを撃墜するベストポジションだ。下から上がってくるミサイルは、右から順に上がってくるので、図のように右→左で掃討。やはり撃ちもらしたら(とくに右上)画面を斜めに横切るように。前方の上下の矢印はファイターの編隊。出現パターンは、下・上の順だ。

ROUND・3



上から落ちてくるミサイルがメイン。図のように、左→右と一直線に、ゆっくりめにカーソル移動。画面中央の上下はサテライトの通過位置。サテライトを撃ちもらした場合は、上下とも後ろの矢印の位置で。自機は、スクロール画面が、星にかかったら、図の位置へ移動させるとやりやすい。

ROUND・4



ゲーム前半は、前方のミサイルのほうが先に落ちてくる。この位置は、ファイターの編隊の曲がり角とほぼ共通なので、覚えておくとカーソルを合わせやすい。正面のミサイルは上からカーソル移動。後半は、後方のほうが速いので、図のように、後ろ→上→中央へカーソルを。サテライトに注意。

ROUND・5



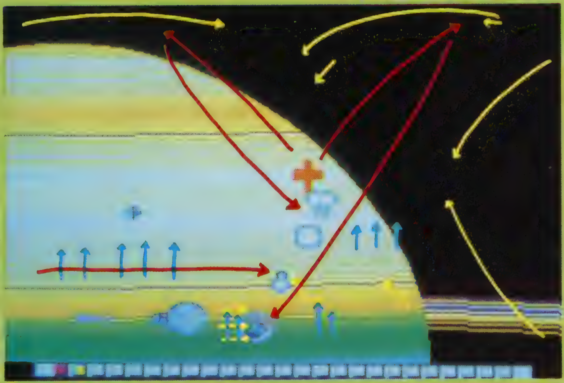
画面中央のミサイルは、黄の矢印のたよりで撃破しておけば、他への位置への対処がしやすい。画面上下のミサイルは、大抵、上、下の順で出現。カーソルも図のように移動。後方と画面中央付近の黄色矢印は、得意のバックアタックとサテライトの通過位置なので、それぞれおさえておくこと。

ROUND・6



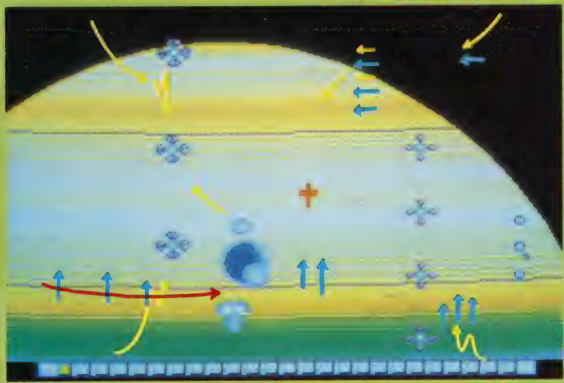
画面端の黄色矢印が3つのやつは、縦に並んだファイター。左右から来た場合は、自機を図のようなパターンの位置で回避。同時にカーソルを移動させる。他の編隊（後方の黄色矢印）・サテライトは、R5とほぼ同じなので、出現する順だけ覚えておけば、おさえられるハズ。ミサイルは、図の位置で。

ROUND・7



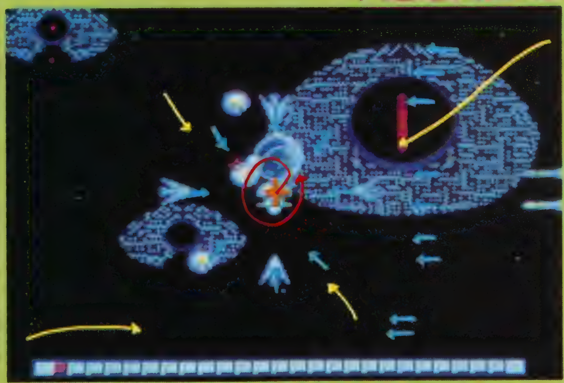
ちと複雑だが、ミサイルの出現位置は、左下後方、黄色と交差する位置・サテライトの通過位置左上赤矢印の指す位置の順で、図どおりにカーソル移動。ファイターは、右上・交差位置・左上の順で出現。自機上は、サテライトの通過位置。この面は、撃ちもらしやすいので、臨機応変に自機移動。

ROUND・8



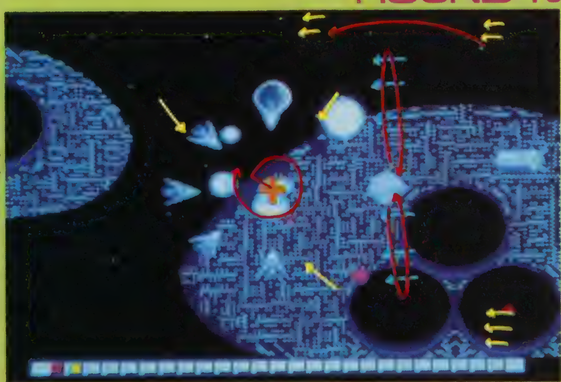
楽勝。ほとんどの敵の出現位置が同じなので、図の右上（黄・青の重なった部分）・右下・左下をおさえておく。自機の下のミサイルはゲーム中盤から後半にかけて出現する。とにかく、黄色矢印をチェックしておけば、ミサイルは、すぐ対処できる。R7もそうだが地上物は早期発見・早期治療で。

ROUND・9



地上攻撃が激しいので、なるべく早目に地上物を破壊しておく。4方向から、中央に向けてミサイルが来るので、自機は、ピッタリ真ん中に合わせて対処。図のように時計と逆回りにグルっとカーソル移動。右上、左下の黄色矢印は編隊ファイター。弾を放るのでカーソルを合わせ、細かく移動。

ROUND・10



R9同様、8方向やりミサイルに対処するため、自機を図の位置にピッタリ合わせる。ミサイルは、前方でカーソルを往復させる。右上下からの素早いファイターは撃ちもらしやすいので、すかさず図のようにカーソルを横移動させる。他の黄色矢印は、サテライトの通過位置だ。わかるかな？

…サテライトおよびファイターの位置　…ミサイルの方向　…照準の移動　…自機の位置

ハマリゲームポイント別攻略

Mr.ヘリの大冒険

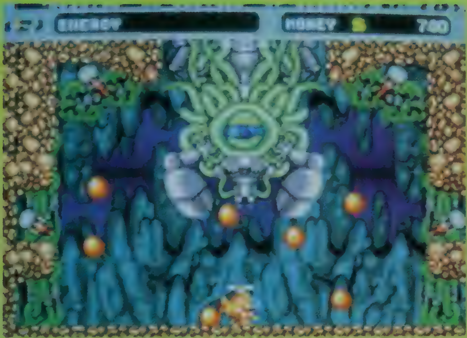
ビデオゲームアイレム

ボス攻略法

やかんのようなヘリを操縦して撃ちまくるMr.ヘリ。あまりのムズさにとちゅうでザセツした人も多いかも!? このゲーム、ボスの攻略と計画的な買い物がポイント。

攻略請け負い人／大島もんじゃ

ポイント①　ラウンド1



▲さて1面のボスだけど、ミサイルをパワーアップさせておいて、写真の位置で上下に弾をよけつつミサイルを撃っていれば安全に倒せる。速攻を狙うには、ボスの横で目にショットを撃ちまくればよい。ただ、ボスといっしょに上下する緑の壁は、気をつけないと、当たって死んでしまうよ。

ポイント②　ラウンド2



◀2面のボスはうまくやらないと一発でアウトだ。攻略法はというと、つねにボスの前を歩くようにすること。そして、ボスが下に降りてきたらボムをポロポロと撃つ。そうすれば写真のようにダメージを与えることができる。ボスから離れてしまったときは、すかさず近づくこと。

まず、ボス攻略の前に知っておいてほしいのは、自機のエネルギーについて。自機のエネルギーの上限は、画面に表示される分で満タンか、というとそうじゃない。つまり、表示上エネルギーが満タンでも、じつはまだまだエネルギーが蓄えられるんだ。だから、300ドルのエネルギーを買いまくれば、どんどんエネルギーが貯まって弾の1発や2発当たっても平気になる。でも、500ドルのエネルギー（見かけ上の上限までアップ）を買うと逆にエネルギーが減るという結果になるので絶対買わないこと。これさえ知っておけば、全面クリアにぐっと近づいたことになるぞ。

ついでにちょっぴり自己紹介。

今度このお仕事をさせていただくことになった「大島もんじゃ」と申します（雅さんが命名してくれた）。以後お見知りおきを。

ポイント③　ラウンド3

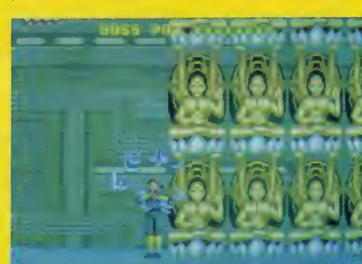


▲まず、上のほうで子供をかたづけてうまく下へ行く。するとボスはジャンプするので、着地地点にボムをしかけた後に逃げる。ボスはダメージを受け、またジャンプするので、後は繰り返し。子供が貯まってきたり、横に追いつめられたりする前に上にもどるのがコツだよ。

忍　セガ（ビデオゲーム）

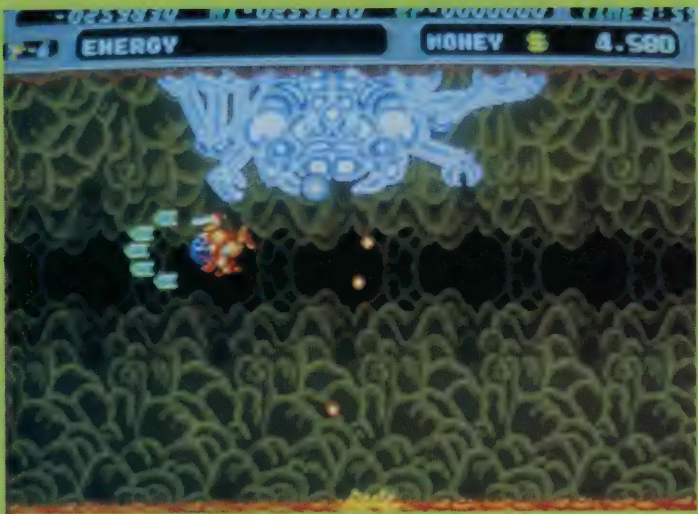
忍術は、こう使え！ ラウンド3―2

銅像の手前まで行き、銅像の反対側を向く。そして銅像がプレイヤーの体半分にめりこんだところで忍術を使う。そして、レバーを右に倒しっぱなしにしておけば銅像を倒さなくてもボスの顔まで行くことができる。銅像を画面外に逃がすか、倒すかして、後ろに下がってからボスを攻撃する。



ポイント⑤

ラウンド5



▲まず、ボスのやや前をボスといっしょに移動しつつミサイルを撃つ。と、言うだけならかんたんだけどいざやってみると端(はし)に追いつめられて死ぬでしょう。端まで来たら、とにかく火柱とボスの弾だけは当たらないように反転するしかない。

ポイント④

ラウンド4



▲4面のボスの攻略の前に一言。今までの面ではショットは最強にしなくてもよかったけど、4面からは最強にしたほうが楽（そのかわり敵がカタくなるけど）。ザコがたくさん出るんで、ツインショットだと少々キツイかもしれない……。

さて、ボスだけどこれは相手に合わせて上下に動いて連射すればかんたんに倒せる。自機の位置は写真ぐらいにボスとの距離を保(たも)つのがいい。ただ、ボスの投げる鉄球に当たれば1発で死ぬので気をつけて（ちなみに鉄球は、また後からもどってくる）。

ポイント⑥

ラウンド6

▶最後のボスの攻略だ。ここまで来た人だって、ここで普通絶対ゲームオーバーだもんネェ。へへ……。

じつはコイツには、安全地帯があるんだ。知りたい（最後だからもったいぶったりして）？ それは写真の位置。そう、頭の上なんですねぇ。ここにいれば絶対死なないのだ。それでいつ攻撃すればいいかというと、誘導ミサイルを射つ顔に変わるとき（ボスの顔は2種類ある）に正面に出て、連射すればよい。レーザーを撃つ顔のときは安全地帯へ逃げないと危険だよ。





忍　セガ(ビデオゲーム)

忍術は、こう使え！ ラウンド3—3

3本目の障害物(しょうがいぶつ)を飛び越(こ)して少し行くと、青忍者が3本目と4本目の障害物から飛び出してくる。このままでは、はさみ打ちを食らってしまう。そこで、4本目の障害物の手前まで行き、青忍者がジャンプしたら4本目の障害物を飛び越す。そして、少し歩き、刀のオヤジが画面に出たら忍術を使う。



ロックマン

ファミコン　カプコン　5,300円

ボスキャラ攻略法

ひさびさの本格的ハマリアクションゲーム。(芋)、YASも夜を徹したほどのできだぞ！ まだ終わってない人は、今から引っぱり出して、エンディングを見るべし！

攻略請け負い人／TAKE ON!



すべてのボスキャラを倒したら、残るはワイリーだけ。しかし、そこへ行くには……。

ポイント1 ボスキャラはこう倒せ！

任天堂ユーザーのみなさん、カプコンの超絶アクションゲーム〝ロックマン〟、もうやってみたかな。個性的なボスキャラとの戦いに指が震える快感が味わえるこのゲームのおもしろさは、かつてのドラキュラに通じるものがあるね。テクがないととてもクリアできそうもないと思わせておいて、つぼを押さえると、これがうそのように楽にクリアできちゃうのだ。前半部の難関は、やはり各面のどんづまりにひかえているボスだろう。ノーマルでも倒せないことはないのだけれど、とくに速攻のエレキマン、波状攻撃のアイスマンは、武器を選ばないとかなりムズイだろう。つまり、ボスをどういう順番で倒して、武器を手にいれて行くかが問題となるのだ。

6体のボスとそれに有効な武器は6すくみになっているので、ノーマルでなんとかなる面を探すのが先決だ。

ボクの勧めるコースは、ボム→ガッツ→カット→エレキ→アイス→ファイアー。それぞれ直前に手にいれた武器で倒せば、ものすごく楽なのだ。

とちゅうで楽をしたかったら、ファイアーマンのコースを一番先に持ってこよう。ファイヤーストームはバリアにもなるので、ボスにたどりつくまでが非常に楽になるはずだ。ボス攻略法として全体的に言えることは、敵のジャンプ中を狙って、集中攻撃すると効果的だということ。ボスを全部倒したらいよいよ……。





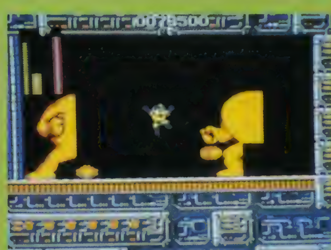


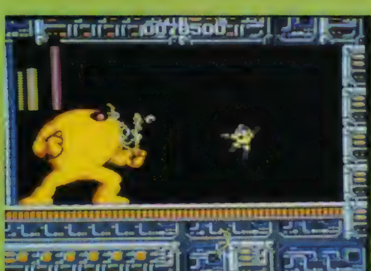
ポイント2 イエローデビル攻略パターン

こいつは分解して体当たり、そして合体中しかこっちの攻撃を受けつけない、とってもメンドーな奴だが、他のボスと違って動きが完全にワンパターンなので、それを利用すれば倒せるぞ。

分解してくるパーツのうち、直接ロックマンを攻撃してくるのは全部で7つあるから、ジャンプしなければならない。ここでただ単に7回ジャンプしていては、たぶん5発目に当たってしまうだろう。

そこでコツとしては、3発目を飛び越えたあと、少しタイミングをずらし、4発目、5発目を同時に大きくジャンプすればいいのだ。残りの2発はぎりぎりで飛びながら後退し、合体したら1呼吸おいてジャンプ。そしてエレキを1発だ。この繰り返しで倒せるぞ。





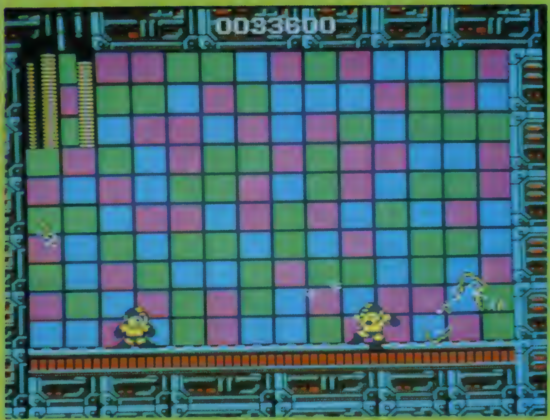
忍　セガ（ビデオゲーム）



忍術は、こう使え！ ラウンド4−1

この面は、とうろうの上から忍者が現れたり、とうろうととうろうの間から刀のオヤジが襲ってきたりする。前半ではあまり忍術を使わず、中盤あたりにあるとうろうの2本目の前で忍術を使おう。とうろう上の青忍者と刀のオヤジを倒せるぞ。

ポイント4 意外に弱いコピーロックマン



エレキで攻撃すれば、敵は勝手にジャンプして当たってくれるぞ。近づいたらファイアーに切り替えろ！

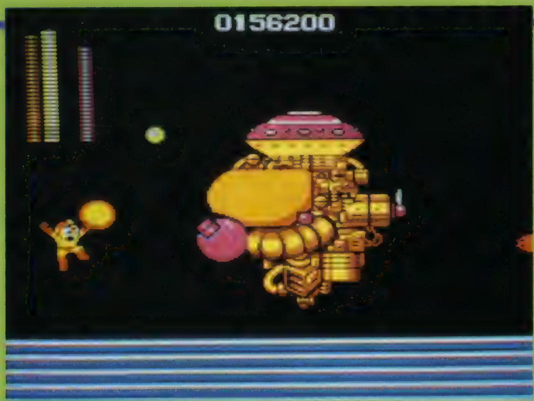
ポイント3 マグネットビームを使いこなそう

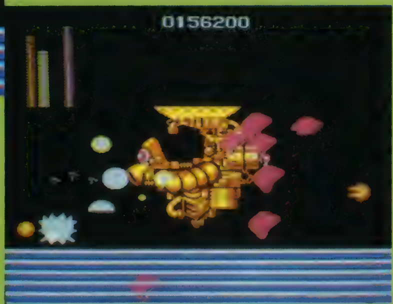


ふつうにやったら、こんなところは、ちょっとの油断が命とり。でもマグネットビームを使って、安全に抜け出そう。

ポイント5 Dr.ワイリーを追いつめろ！







まずファイアーで攻撃し、フロントガラスが割れて、正体を現したらエレキでいこう。回転する誘導弾は、逃げようとせずに、敵の下に入るようにすればかわせるぞ。斜め45°下ならば、まず安全地帯だ。下からエレキでガンガン攻撃したら、これでオシマイ。最後まで気合いの入ったゲームだったね。



夕陽を背に、駆けるロックマン。感動のエンディングの一場面だ。

忍 セガ(ビデオゲーム)



忍術は、こう使え！ラウンド5−2

この面は青忍者が空中を飛びかっていていきなり地面に突っ込んでくるので、まわりに注意して慎重にプレイしてほしい。しばらく進むと石段がある。その一番上に刀のオヤジがいる。こいつは忍術を使わずに自力で倒して石段を越える。石段を降りようとすると、また刀のオヤジが下にいるのでここで忍術を使う。

沙羅曼蛇

MSX コナミ 6,800円

パターン修得型超絶シューティング攻略法

とにかくハマル。「ハマル」という言葉はこのゲームのためにあるといってもいいくらいだ。そのハマリから脱出するには、根性しかない／ ㊔だって根性だけで沙羅曼蛇を攻略したんだ。みんなもあきらめちゃいけないよ。

攻略請け負い人／氷水芋吉

前回までのあらすじ

超時空戦闘機〝スラッシャー〟〝サーベルタイガー〟の2機は、最新鋭戦闘支援システム〝コナミの新10倍カートリッジ〟の助けを借りて、最強最悪のシューティングゲーム「沙羅曼蛇」のクリアに成功した。……だがしかし、最終面までクリアしたにもかかわらず、

シードリーク作戦は、あと一歩のところで何者かの妨害にあい、失敗に終わってしまったのである。

当時のパイロットTAKE O N／は語る。

「極秘に入手した情報によれば、シードリーク作戦を成功させるためには、戦闘機の第2スロットに「グラディウス2」を差さなければならない。しかし、そうなると、もう〝10倍カートリッジ〟の助けを借りることはできないのだ。本来ならこの困難な任務も、私が遂行しなければならないのだが、残念ながら私は、今月はすでに仕事が詰まってダンゴ状態だ。芋吉／どうか私の代わりに惑星ラティスを救ってくれ！」

惑星ラティス崩壊まであと26日。

ハマらぬ先の後半マップ公開／

「沙羅曼蛇」の各ステージは、前半と後半に2分割して考えることができる。前半でミスるとステージ最初に戻されるが、後半でミスると中間点に戻されてしまう、というわけだ。

ところが／「沙羅曼蛇」では、この「後半」が異様に長い／「中間点」なんてのはまったくのウソっぱちで、感覚的には後半のほうが256倍くらい長い気がする。もちろんハマリのほとんどが、この後半部分で発生しているわけだ。

ということで、各ステージ後半部分のマップをドドンと公開／これを利用して、後半部分でのハマリを少なくしてくれ／（えっ、ステージ1が載ってないって？ なに言ってんだい、ステージ1でハマったときは、迷わずリセットだよっ）

ステージ2



❶ここは、片方の基地から出てくる敵を必ず全滅させること（1Pだったら、左側の基地を集中攻撃だね）。敵の軌道は決まっているから、そう難しくはないはず。

❷ここが、このステージのヤマ／ 赤い敵は無敵。でも、緑の敵を撃つと全滅してくれて、しかもパワーカプセルに変わってくれる。たいへんオイシイ場所だと言えよう（危険な場所でもあるが）。

ここでは誰か反射神経のスルドイ人に2Pを担当してもらって、自分がアブナくなったら自爆してもらうのがよい、とくに、緑の敵は1画面に1機しか出ないので、撃てそうにない場所にいたら、すかさず自爆／ だ。

フォースフィールドが付くまでは気を抜くな／

❸ここでは、「砲台から遠く」で、しかも「アステロイドは必要最小限しか破壊しない」ように通るべし。そうすれば、砲台の吐く弾はほとんど気にせず通れるぞ（つまり、右側を通ったほうがいいってこったね）。ちなみに、アステロイドは、壊したつもりでも通れないことがよくある。左右に小刻みに動きながら連射／ だ。

❹左の基地を避けて通るとかえってハマる。まだフォースフィールドは残っていると思うので、敵を気にせず基地を破壊／ だ。

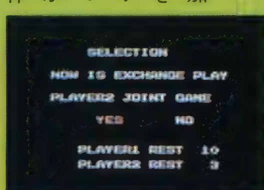
❺ここのボスは意外とラク。左下隅が安全地帯なので、ヘタに上を回るより、隅で小っちゃくなって（？）チャンスを待とう。



ポイント1 2Pに貢がせよう！

いったんステージのとちゅうで死んでしまうと、もう2度と復帰することはできないという、恐怖の底なし沼シューティング「沙羅曼蛇」。今あるシューティングの中ではいちばんハマるゲームじゃないかなあ。

でも、逃げ道はあるんだ。それは［F1］［F5］の「乱入」。そう、2Pのとちゅう参加ってやつだ。これを使って、1Pがパワーカプセルをいくつか取ったら2P側が自爆する、という作業を繰り返していけば、パワーカプセルをどんどん貯めていけるんだ。そして必要なだけ装備がそろったなら、最後に足手まといになる2





㊔の秘技「ひとり2Pプレイ」。こうやってジョイスティックを2台使えば、ひとりで〝スラッシャー〟をパワーアップさせることができるのだ／

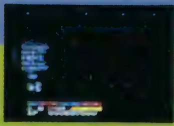
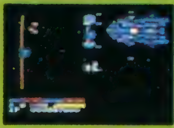
忍 セガ（ビデオゲーム）



スペシャルボーナス

飛び道具を使わずにクリアするとスペシャルボーナスとしてなんと2万点も入ってしまう。しかし、そう容易にできるものではないので、何回かやってみて自分なりのパターンを作ってしまったほうがよい。でも一面くらいならかんたんに取れるので挑戦してほしい。

❶この基地で、カプセルが3つは稼げる。ネバレ／
❷ここは、目をつぶったままでも通れるぐらい練習すべし。
❸ここでも、カプセル2つは稼げる。でも、すぐ後のロボットには注意しよう。
❹レーザーを反射する敵／ "ノーマル"に直すのを忘れずに。
❺ここのバリアはフォースフィールドで壊せる。あわてずにカプセルを稼げ／
❻画面中央にいるとパニクるので、上端か下端にいよう。そうすれば後ろから来る敵の動きも見切れるぞ。"T.ミサイル"はギリギリまで取らないでおいて、壁が迫ってきてから取るように。
❾ボケッとしててはいけない。ここのボスは後ろから来るのだ（ビデオゲーム版といっしょだね）。忘れずに左下で待機していよう。ボスが出現しきったら、思いっきり近づいて、バリアが広がる前によけながら攻撃すべし。



ステージ4

Pを切り捨てれば（コンティニューしなければ）、あとには強い装備の1Pだけが残るってわけ。なんか、2Pにさんざん貢がせといて、用済みになったらポイ……みたいで後味が悪いけど、ま、これも真のエンディングを見るためには仕方のないこと。"スラッシャー"さんには、迷わず成仏してもらいましょう。

ポイント2 根性あるのみ

Operation1〜2

このあたりの面では、まず特殊兵器をそろえることに専念しよう。つまり、パワーカプセルを貯めるのと同じ要領で、エネルギーカプセルを貯めこむわけだ。ホーミングミサイルとスクリューレーザーがそろえば、このあたりではまず無敵に近いぞ（ボク個人としては、スクリューレーザーよりメテオレーザーのほうが見やすいから好みだ）。

なお、ここで1つ注意。2Pと同時プレイしているときは、オプションを3つ付けないこと！ 3つ付けてしまうと、2Pをゲームオーバーにしても、もうオプションを増やせなくなってしまうからだ。

Operation3

ここの3つの面では「炎の予言」が手に入る……けれど、じつはそれをそろえただけでは条件を満たしたことにならないんだ。なんと「炎の予言」以外に"CRYSTAL"というものを手に入れなければ、真のエンディングには到達できない！

で、その"CRYSTAL"なんだけど、取り方は「炎の予言」と同じ。ある地上物を壊した後、そこに入ればいいんだ。場所は、ボクの場合はステージ5の「炎の予言」の手前にあったけれど、もしかしたら変わっているかもしれない。ま、自分で探してみてちょーだい。

OperationX〜ヴェノムの復讐

"CRYSTAL"を見つけたなら、いよいよシードリーク作戦の成否のカギを握るステージに突入だ。で、ステージ構成なんだけど……ありゃま、これはグラディウス2の最終面、ヴェノム艦でないの！（うぅむ、ワザとらしい！）

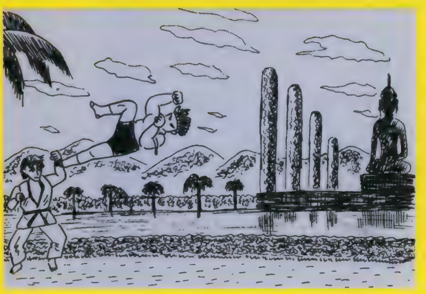
そう、第2スロットにグラディウス2を差したのは、このステージのためだったんだ。

じつは、シードリーク作戦を妨害した「ある人物」というのは、1度クリアした人だったらもう見ただろうけど、もちろんヴェノムのこと。ヴェノムの妨害を未然に阻止しようというのが、このステージの目的なんだ。

グラディウス2では非常にツラかったこのステージも、全体的に難易度が下がっているし、なにより、ここまで来たことでキミの腕も上がっているだろうから、そん

ストリートファイター カプコン(ビデオゲーム)

最強の敵アドン攻略法①

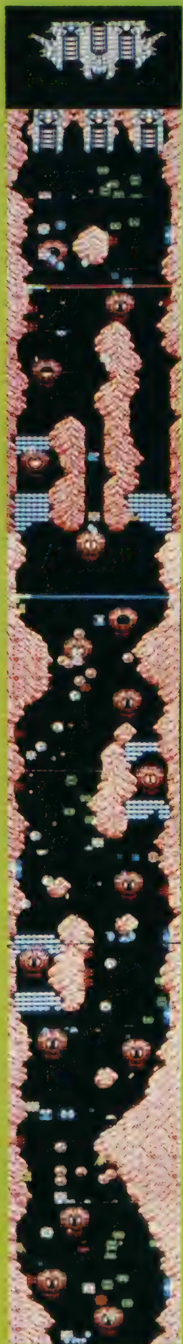


ストリートファイターにおける最強の敵はアドンだ。必殺技（とくに波動拳）に頼りがちなプレイをしている人も多いと思う。

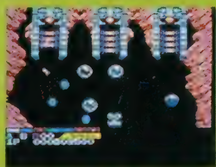
そこで、必殺技を使わず、ほぼ確実にアドンを倒す秘伝を授けよう。まず、イラストを見てから58ページの②を読んでくれ——。

❼ここのバリアも、フォースフィールドで壊せるのであった……。
❽左端で、オプションを上下に広げて撃ちまくれっ／

ステージ3



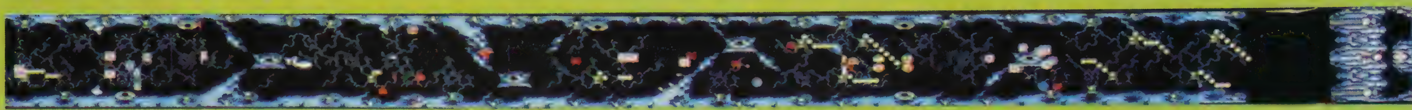

❶後半最初の赤いダッカー（だっけ?）クンが、ハマリ脱出のカギ。2P乱入ワザで、カプセルを貯めまくろう。
❷両側の地上（?）物を倒すには、2WAY・ボムが便利。ここに来るまでに必ず装備すべき。ホーミングミサイルはタコだから不可。
❸ここらへんからフォースフィールドはぜひほしい。フォースさえあれば、カプセルは稼ぎ放題なのさっ／
❹両側から火山／ こんなことならオプション取っとくんだった、なんて言っても後のマツリさ／
❺メテオレーザーがあるとないとでは、難度がエラく違うぜ／ 壁を崩して進め／
❻オプションを横に広げて、同時に3ヵ所攻撃だだだっ／ まん中よりちょっと上にいるとビー玉がハネないし、いちばん右はレーザーでも壊せるよ。



❼「炎の予言」を思い出すんだ。「魔のフォースは青く輝く核に宿る」。青い核から破壊しろ／



❶ ❷ ❸ ❹ ❺ ❻



ステージ5

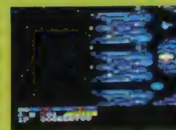
❶もし後半に入ってからハマってしまったら、この区間をループしてカプセルを貯めよう（2P自爆ワザを使う）。ここは左右から弾が雨アラレと降りそそぐけれど、なんと！ 2Pは動かなければほとんど当たらないのだ!! 1人でもカプセルが稼げるぜ！
　なお、この区間で稼げるカプセルは、1つか2つだけ。単純作業だけど辛抱して、最強装備までそろえよう！
❷ビー玉はフォースフィールドですぐに消しておくこと！ 後ろから狙われたら、フォースフィールドがあってもミスになってしまうからね。
❸ここのバリアもフォースフィールドで消せる……けど、もったいないからミサイル&レーザーで壊そう。あと、オプションイーターが来たからといって、安易に上へ逃げないこと！ モアイに当たって死んでしまう!!
❹このモアイは弱い。
❺スイカだけならどうにかなるが、オプションイーターが絶え間なく来るのがコワイ。
　上にいて、オプションイーターを引きつけておいてから、一気に下へ行き、オプションイーターとスイカの目玉を同時に攻撃！ というパターンがベストだろう。

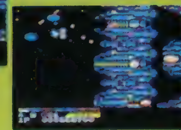
❶このあたりから、増殖細胞がドラスピしてくるので、レーザーを持っていたら早目に元を焼こう。レーザーを持っていなかったら、上に引きつけておいてから、一気に下をくぐるのがよい（少々危険だが次の基地を壊しやすいのだ）。

❷画面右にはなるべく位置しないように。基地から出てくる敵がイヤラしいぞ。
❸ボクはここでCRYSTALを手に入れた。しかもカプセルの稼ぎどころでオイシイ。
❹「背景に見えてじつは壁」には注意。ボクはこれでサンザン死んだ。

❺増殖細胞は、とにかく早期発見、早期撃破しかない。オプション&レーザーがなかったら、2Pを乱入させて（2Pに自爆させて）、「もう1度フリダシに戻る」。

❻ここに限らず、ボスの狙いどころはとにかく「青いコア」。他は撃つだけムダだ。青いコアを壊せば、ボスへの道が開ける。中に入り込むまでのシンボウだ。なお、フォースフィールドがあると安心。





なにツラくはないぞ。

Operation4

　やっと来たぜ、最終ステージ！……でも、この面は今までの面以上にツラいんだ！ とくにステージ後半でやられると、出現するパワーカプセルが少ないから、復帰に時間がかかる。ただひとつの心の支えは、攻撃が激しいように見えても、2Pは動かなければ弾に当たらないということ。手伝ってくれる人がいなくても、時間をかければどうにかなるんだ。
　あと注意する点は、フォースフィールドを絶やさないということ。大目玉（ボクは「スイカ」と呼んでいるが）は、スピードが5つくらいあれば、オプションは2、3個でもどうにかなる（はずだ）ぞ。

シードリーク作戦成功

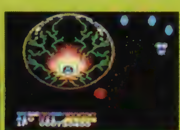
　いやー、「沙羅曼蛇」はツラかった。TAKE ON！は、このゲームのために失踪を一度ならず考えたそうだし、ボクはボクで、クヤしさのあまり毎晩涙で枕を濡らしたり、思い出作らせていただきました（ⒸTAKE ON！）。
　ちなみに、2月号でTAKE ON！が書いていた「グラ2でコナミが調子づいてしまった」だの「だれだ！ こんなアイデアを出した読者は！」という発言は、両方ともボクが言った言葉。でも、クリアした今、あらためて言い直すことにしよう。「コナミよ、もっと調子づいてくれ！」
　でも、ちゃんと〝逃げ道〟も用意しといてね！

ステージ6



❻ ❺ ❹ ❸ ❷ ❶

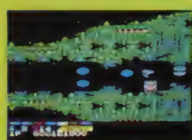


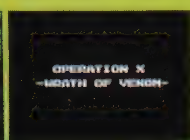


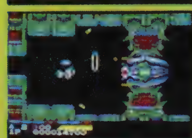
❻ここでも狙いどころは「青いコア」だ。青いコアを壊せば、中心への道が開ける。レーザーもイヤラしくないし、敵もノロいやつしか出てこないから、スイカの場面でオプションを1つや2つ食われていても、きっと倒せるはずだ。ボス艦を倒したら、すかさず2Pを乱入させて、2Pにもエンディングを味わわせてあげよう。さんざん犠牲になってもらったからね！







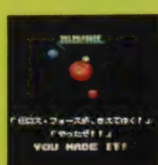


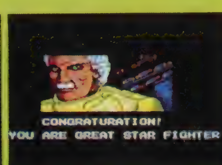






これがOperation X "WRATH OF VENOM（ヴェノムの復讐）"だ！
　舞台となっているのはヴェノム艦。あのシャッターが、あのダッカーが、あのボスのカミナリぴかぴかが……でも、メテオレーザーがあるからラクラクなんだよーん！ 最後の大ボス（グラ2には出なかった）は、ステージ4のボスっぽいけど……。





かくして惑星ラティスに平和がおとずれた。ありがとう、ありがとう。3日間電源つけっぱなしでも文句ひとつ言わなかったMSXよ、ありがとう。毎晩の涙漬けでしょっぱくなってしまったボクの枕よ、ありがとう。オプションイーターの攻略を教えてくれたTAKE ON！よ、ありがとう。2Pを手伝ってくれたYASに雅にSHOTANよ、ありがとう。うるうるうる。終わったぜーっ！

ストリートファイター カプコン(ビデオゲーム)

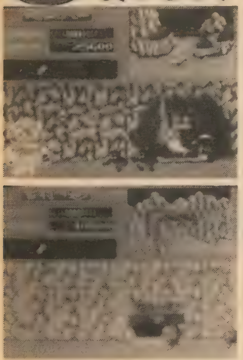


最強の敵アドン攻略法②

　アドンのムーンサルトキックの一瞬のスキを狙って攻撃する。
①まず、ムーンサルトをしてきたら防御する。
②キックを防いだらすぐにレバーを下にし、しゃがむと同時にパンチボタンを思いっきりたたけ！ このしゃがむタイミングが、カンジンだぞ！ 成功を祈る――。

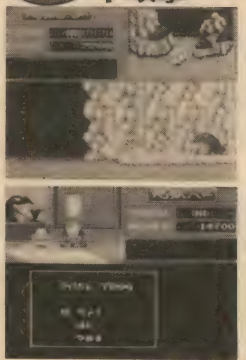
ポイント① お金の貯め方

その2 赤鬼青鬼もおいしい!



赤鬼、青鬼は倒すのはカンタン。でも、倒さないようにお金だけかせぐのはけっこうムズイ。やりすぎると、次の面で妖火霊が…。

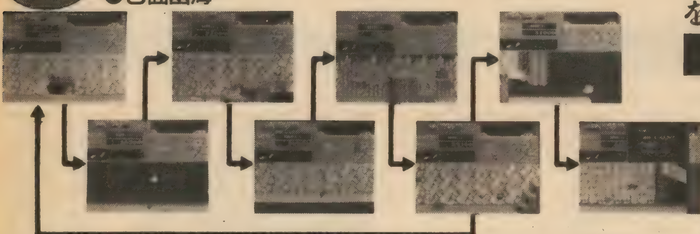
その1 賭場リセット攻撃



ここでかせぐのは大変! 丁のほうが出やすいが、パターンなどない。2万もかせげば上できだ。ここはあまりお勧めできないなあ。

その3 ループを使え!

●3面幽海



3万貯まらなかったら、何度でもループするしかない。青鬼、赤鬼が金持ちだから、必ず倒したい。ただ、自分のライフのことも考えないと、苦しいぞ。抱きつき鬼にお金を取られないように気をつけよう。

ハマリゲームポイント別攻略法

妖怪道中記

PCエンジン ナムコ 4,900/©(株)ナムコ

金銭&ボスキャラ攻略法

発売以来、はや1ヵ月の妖怪道中記。表向きには裏ワザの類いはない! したがって、いわゆる1コインクリアをしなければならないのだが、そこに立ちはだかる数々の妖怪。このページを見て、エンディングを1つでも多く見よう。

攻略請け負い人/SCL70035セタネットよろしくのSHOTAN.I

PCエンジン版の妖怪道中記、もうクリアできたかな?。多数の人が輪廻界まで行けなくて苦労しているんじゃなかろうか?

第一のカベが、3面の幽海をクリアするための条件"3万"を貯めるってとこだろう。多くの人が幽海をループして、時間を浪費して妖火霊(ライフを0にするやつ)が出てきてアウトってなパターンだろう。あの妖火霊は、時間で出てくるので、出てくる前にクリアすれば一番いいんだろうけど……。

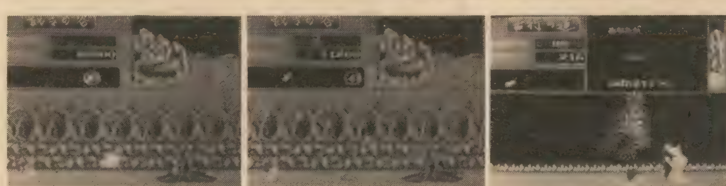
そして第2のカベが、4面の裁きの谷の3大ボスの倒し方。この3匹のボスを倒さないと、三途の川が渡れないから、大変!

そこで今回は、お金の上手な貯め方のいくつかのパターンと、3大ボスそれぞれの攻略法を伝授しよう。ただし、ライフやお金に苦労したことのない(超)ゲーマーにとってはバカバカしいことなので、そんな人は他のページを読んでもらいたい。

天界、人間界、畜生界、餓鬼界、地獄界のうち、いずれかを見るまでガンバってもらいたい!

ポイント② 裁きの谷 3大ボス攻略

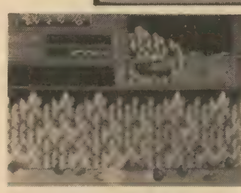
その1 妖木霊



妖木霊は、自分の分身ともいうべき木のボール(これがよくはずむんだ!)を吐き出してくる。これを1コずつ気合弾で消す。間隔があいたら、すかさず気合弾を本体へ! 3面で天女に会っておくと楽!

その3 妖石霊

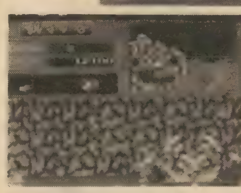




こいつは岩の中の本体を狙わないとダメ。だからバラけてるときじゃないとダメージを与えられないぞ。ダメージかくごで、貫通気合いだ。雲の上で勝負するのもいい。

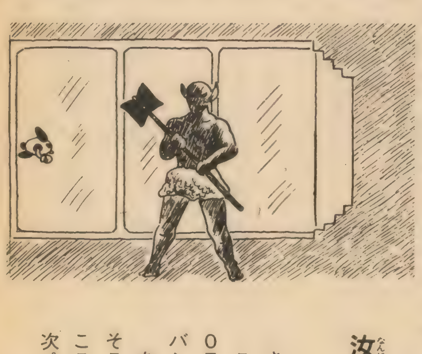
その2 妖火霊





妖火霊はオヤツキャラとかボーナスキャラとかいわれてるので、カンタンに倒せるハズ。ヤツが吐く火は、当たってもダメージを受けつけないので、安心して気合いをためて撃て!

ラビオレプス ビデオシステム(ビデオゲーム)



汝に問ふ!

さて、最後の12ステージだ。ここのボスは大斧を持ったSHOTAN(?)みたいなやつだ。バシバシ撃ちまくって…。

あれ、なかなか死なないぞ?

そこで問題、いったいどうすれば、ここのボスを倒せるのでしょう?

次ページを見たまえ——。

ハマりゲームポイント別攻略

究極タイガー

ビデオゲーム タイトー

ボスキャラ攻略法

究極というだけあって、そのむずかしさは天下一品。しかし、やられているだけじゃくやしいじゃござんせんか。そこで今回の攻略法の登場ってわけだ！

攻略請け負い人／ATARI KAD

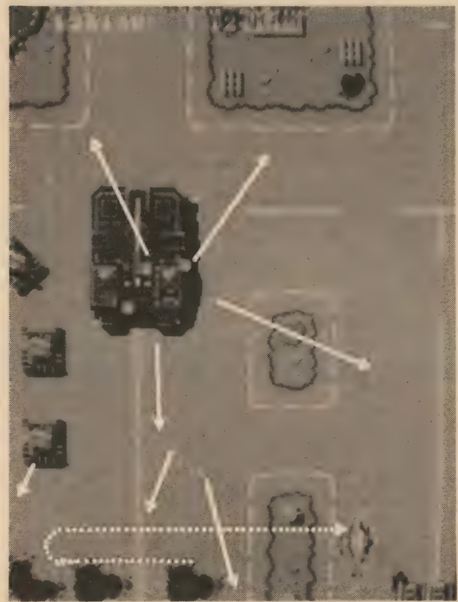
昨年の冬に発売された「究極タイガー」。まだまだ、その人気は衰えていないようだ。でも、究極タイガーってほんとうにむずかしいゲームだよね。

そこで、各ラウンドのボス攻略を説明するぞ。

ポイント①
ラウンド1

ラウンド1のボスは、出現と同時に3方向の弾を2回撃ち、その後6方向の弾を2回撃つという攻撃をただ繰り返すだけ。

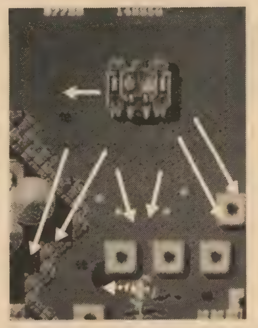
3方向の弾のほうは、弾と弾の間を通り抜けるようにすれば問題ない。6方向の弾のほうは、自機を止めずに動いていれば当たることはない。



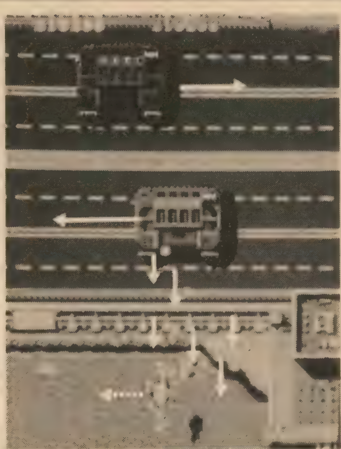
ポイント②
ラウンド2

このラウンドのボスの弾は、確実に自機を狙ってくる。弾を自機に引き寄せて、よける方法をとろう。

まず、自機を画面の一番下までもっていき、ボスが弾を撃つまで待つ。弾を撃ってきたら右か左に少しよけまた元の位置にもどる。この繰り返しで楽勝！



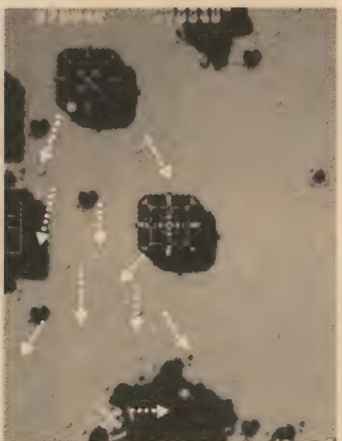
ポイント③
ラウンド3



ボスが2台いるが、まず前方のボスを先に倒そう。

ボスの弾は、確実に自機を狙ってくる。ボスの動くパターンは、最初左に動いて画面の端までいくと右に動く繰り返しなので、ボスの動きに合わせて自機を動かしていればOKだ。そして、ボスが右に動き出したときにボンバーを1発撃てば完璧だ。後方のボスも同じ方法でOK。

ポイント④
ラウンド4



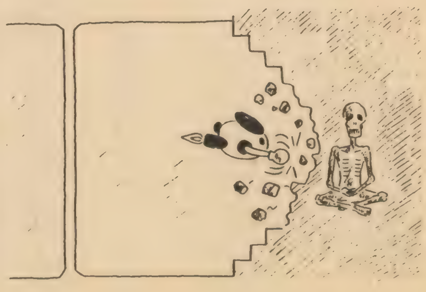
ボス出現前に自機の武器をレーザーにしておくことがポイント。

ボスは、一見弾をばらまいているだけに見えるが、じつは、パターンがある。ほとんどの弾は、斜めに発射されていて真正面からくる弾はたった3発だけなのだ。怖がらずに正面に出てレーザーを撃っていれば問題なし。2台目のボスが出てきたらボンバーで1台目を破壊しよう。

ラビオレプス
ビデオシステム
（ビデオゲーム）

フッフッフ…図のように、SHOTANを無視して後ろの壁をたたいて壊すワケだ。するると、中から即身仏のような妖魔王が姿を現すので、そいつを倒せばいいのだ。

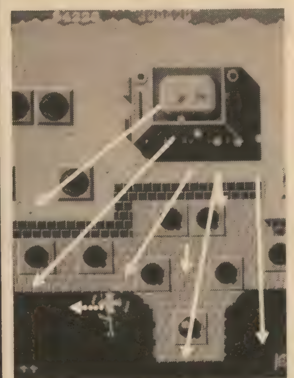
壁を壊したら、後ろに下がって撃ちまくるのがコツだ。



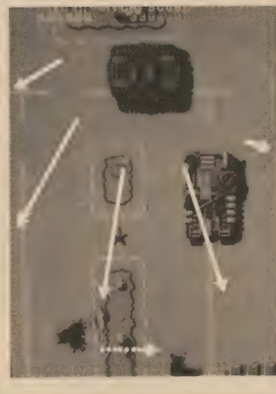
ポイント⑤
ラウンド5

ボス出現前に武器を青の5WAYにしておき、開閉砲台もすべて破壊しておくこと。

ボスが出現したら、手前の左から3番目の開閉砲台のあたりで待つ。そしてボスが扇状に弾を撃ってきたら左に少し動いて弾をかわし、元の位置に戻る。この繰り返しで絶対勝てるぞ。



ポイント⑥
ラウンド6



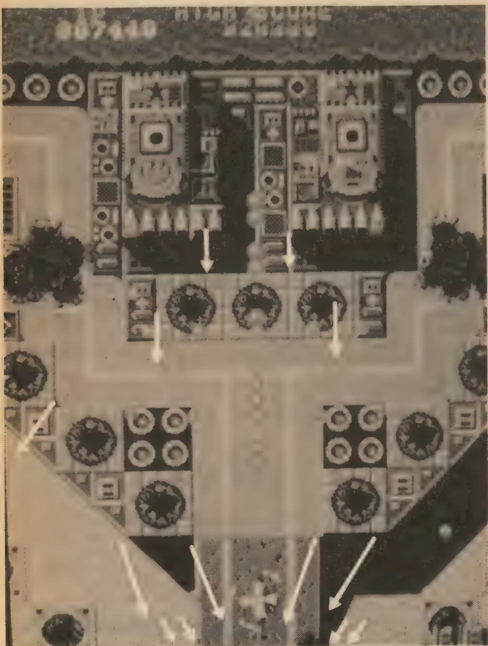
2台のボスがそれぞれ別の攻撃をしかけてくるので、なかなかつらいラウンドだ。まず、武器をレーザーにしておくこと。

1台目は、弾をよけながら、ボスが近づいてきたところへボンバーを撃つ。これで倒せるはず。2台目のボスは、扇状に弾を撃ちながら左右に動く。こいつは、ただ左右に動きながら攻撃すればOK。

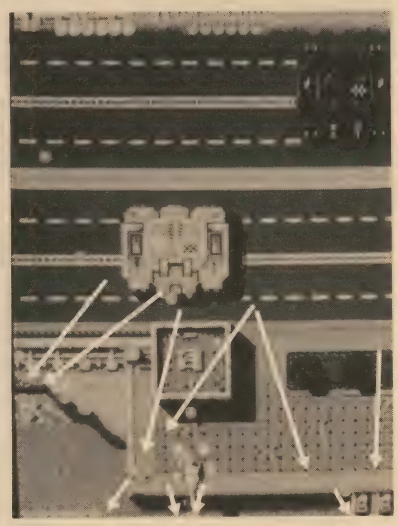
ポイント⑦
ラウンド7



へたに攻撃せずに逃げパターンを使おう。まず、画面の①についてボスが攻撃するのを待つ。攻撃してきたら画面の下を通り②まで行く。そしてボスの攻撃がやんだら③まで行きボンバーを撃つ。そして、①、②を通り画面の上に出て①に戻る。これで画面を1周したことになる。同じことを1周半やれば自動的にスクロールしてクリアになる。



ポイント⑧
ラウンド8



ラウンド2のボスが縦に2台並んでいると思えばいい。

ボスが弾を撃ってきたら横へかわす。すると、もう1台のボスの弾がくるのでこれも横にかわす。この繰り返しで倒せるぞ。

ポイント⑨
ラウンド9

まず、左のボスから攻撃すること。左のボスが撃ってきたらボンバーを撃ちボスの弾を消し、ボスに重なりながら攻撃し続ける。

そして2台目のボスが弾を撃ってきたら、1台目のボスにボンバーをもう1発撃って破壊する（このボンバーで2台目のボスの弾を消したことになる）。そのころには、2台目のボスは、画面の一番下まできているので攻撃してこない。2台目のボスに重なって攻撃すればクリアだ。



ポイント⑩
ラウンド10

ボス出現までに必ず青の5WAYを持っておこう。

ここのボスは、左右2台の要塞で、その強さはハンパじゃない。

しかし画面一番下、2台のちょうど真ん中のが安全地帯になっている。ここにいれば、ボスの弾にも当たらず左右から出現する戦車にもやられずクリアできるぞ！

これで全ラウンドのボス攻略は、終わりだ。このとおりにプレイすれば必ず攻略できる。がんばってほしい。

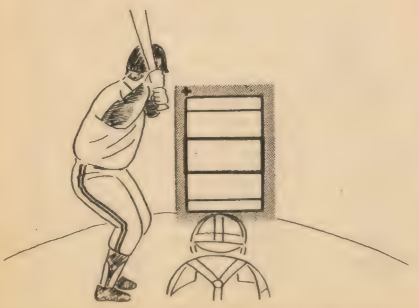
スーパーリーグ　セガ(ビデオゲーム)

投球編

YAS　スーパーリーグで、勝つ秘訣って、なんですかね。

超越ジイサン(62)　まず、図を見てほしいのう。ピッチングについてじゃが、球がカーソル2つ分ぐらいストライクゾーンを外れても、ストライクに取ってくれるんじゃ。

YAS　なるほど、このテクを使えば、三振をバシバシ取れますね。



ハマリゲームポイント別攻略

ソニックブーム

ビデオゲーム、セガ

ボスキャラ攻略法

とにかくムズイ〝ソニブー〟ってわけで、今回は、ボス攻略に的をしぼっていってみるぞ。めいっぱい、参考にしてくれ！

攻略請け負い人／YAS

最近のセガシューティングの決定版がこのソニックブーム。編集室内では「ソニブー」というなんだかよくわからない名前で呼ばれているんだけど（そう言っているのはボクだけかな?）、これがまたとんでもなくムズイッ!! しかも連射を必要とするので、指はガタガタになるし、まったくとんでもねーゲームだよなぁ。

それはさておき、これの攻略法なんだが、今回はこのソニックブームの中でもとくにムズイと思われる親玉について紹介していくぞ。

とはいうものの、オプション機が付いていれば、そこそこの攻略はできるので、このコーナーでは「丸裸になってしまったときの必勝法」を書いていくことにしよう。

ポイント① ラウンド1



まず壊さなきゃいけないのが艦橋より前にある砲台群。こいつらを壊しておかないと、逃げ道を失って弾のエジキになってしまうぞ。戦艦は出現した後、いったん下まで降りてくるんだ。このとき攻撃にいってもやられるだけなので、この後上に上がってしまうまで待とう。

ポイント② ラウンド2



こいつの出すバックファイヤーは、一番下にいれば当たらないけど、左右に移動するコアが弾を連射してくるので、よく見て攻撃しよう。あと、左上からヘリがせり上がってくるんだ。このヘリは、放っておくと調子にのって弾をビシバシ撃ってくるので、できれば出現と同時に倒してしまうのが望ましいぞ。

左右に動くコアは、自機が真下付近に来るとレーザーを発射するので、あまり近寄らないようにしよう。

また、吐き出してくる誘導弾のなかに、撃つと炸裂する弾がまざっていることがあるんだ。これはいちばん下まで十分引きつけてからスーパーウェポンで消し去ってしまおう。

ポイント③ ラウンド3



スーパーリーグ　セガ(ビデオゲーム)

打撃編①

㊣ バッティングはどこが、ポイントじゃろうな。

YAS そうですねぇ、やっぱり……相手ピッチャーの球威にもよるけど、図で説明すれば、相手ピッチャーのカーソルより一つ下にバッティングポイントを合わせることでしょう。

㊣ そうじゃな、それにボールが大きくなるまで、引きつけることも大事じゃぞ。





ポイント⑤ ラウンド5

とにかく、こいつは弾を連続に出してくるので、できるだけ弾をバラバラに撃たせることに専念しよう。図の①〜③のように大きく動けば狙いを散らすことができるので、弾にすきまができるってわけだ。

すきまができるってことはそれだけ逃げやすくなるわけで、そうなっちまえばこっちのモンだぜ。

ポイント④ ラウンド4



こいつは時間によって2段階に浮き上がってくるんだけど、1段階のうちに自機に近い砲台から順につぶしていこう。

そうしているうちに2段階目になり、眼の前に新たに2つの砲台が現れるから、あせらず確実につぶそう。砲台さえつぶしてしまえば後々楽になるぞ。

ポイント⑦ ラウンド7

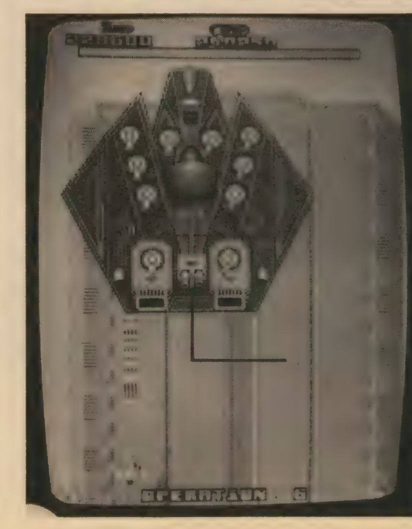


表面の砲台類をひととおり壊すと、ガバッと装甲がはがれる。すると、新たな砲台とコアがあらわになるんだけど、なんと、炸裂誘導弾がまた出てくるんだ。誘導弾は出現と同時に破壊しておかないと、ちょっとツラくなってしまうぞ。

ポイント⑥ ラウンド6

やっぱり最終面だけあって攻撃の激しさは一級。こういった中で生き残るには、スーパーウェポンをケチらないほうがいいぞ。

まず使うところが、真ん中の連射砲台。ビッシバッシ弾を撃ってくるためうっかり近づけないので、スーパーウェポンを一発使っちゃったほうが安全でてっとり早いぞ。



スーパーリーグ　セガ(ビデオゲーム)

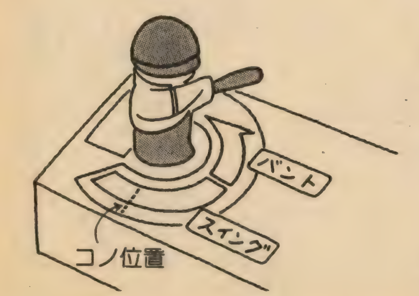
打撃編②

(超) これもバッティングについてなんじゃが、パネルの人形のスイングも大事だと思うのじゃが。

YAS やっぱり、ホームランを狙ってフルスイングするよりも、少しぐらい余裕をもたせてもいいと思うんですけどね。

(超) それも図を見てもらって、読者のみんなに実践してもらいたいものじゃのぉ。

YAS まったく。



ハマリゲームポイント別攻略

SRD

データイースト(ビデオゲーム)

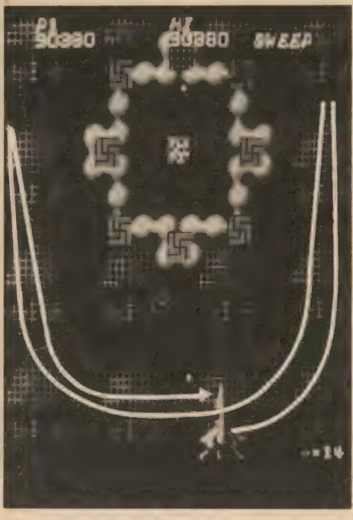
ボスキャラ攻略法

みょうなノリとストーリーのSRD。ハマリやすい、ボス攻略法を公開しちゃうぜ——！

攻略請け負い人 ATARI KAD

SRDは、以前にも紹介したが、5面までしか解説してなかったね。そこで、今回は、6面から、最終面までのボスを中心にしてくわしい攻略法を説明しよう。

ポイント① ラウンド6



▶ここのボスは、地上攻撃を使い、破壊する。コアを中心に周りに砲台が8台あるので出現と同時にまず、前方の3台を破壊しよう。敵の攻撃が始まったら、敵弾をかわしながら右の砲台、左の砲台を破壊する。そして、後ろの3つの砲台を破壊した後、中心のコアを狙おう。

コアを破壊すると、以前破壊した砲台が、ひっくり返ってまた出現する。今度は、中心を先に破壊し、後は、さっきと同じ方法ですべての砲台を破壊すればよい。

ポイント② ラウンド7



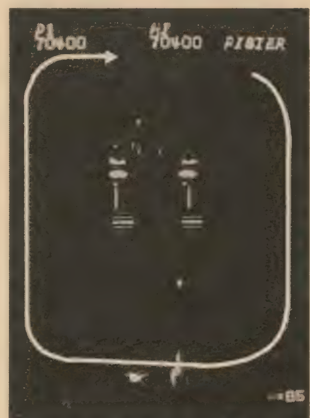
◀ドラゴンのようなボスの弱点は、顔だ。ボスは、つねに左右に揺れ動き一定時間ごとに弾を撃ってくる。この弾は、自機に引きつけてから避けると楽にかわせる。あと、ボスの体当りにも注意しよう。

ポイント③ ラウンド8



◀この面には、ダイヤモンドのようなボスが3台いる。ボスは、いきなり画面に出現するが、すぐに攻撃してこないので出現した順に確実に破壊していけば楽勝だ！

ポイント④ ラウンド9



▲ここのボスは、2本の腕を振り回しながら前方にレーザーを撃ってくる一番ツライボスだ。

2本の腕を左右に開いたときに攻撃するしかない。腕から発射されるレーザーは、一定時間おきに発射されるのでタイミングを覚えておくと有利だぞ。

ポイント⑤ ラウンド10



▲最後のボスは、左右に動きながらリングレーザーを撃ってくる。リングレーザーは、一定時間おきに発射されるので、タイミングを覚えておけばやられることはないだろう。まわりから飛んでくる障害物にも注意してくれ。

ギャラガ'88 ナムコ(ビデオゲーム)

シークレットボーナスを取れ！

シークレットボーナスのやり方は、かんたん。ボーナスステージが始まったら、レバーとボタンから手を放し、BGMが鳴り終わるのを待つだけだ。この間、上を向いて口笛を吹くのもいいし、周りを見回して可愛い子の顔を思い浮かべてもいい——。



ハマリゲームポイント別攻略

パロディウス

MSX コナミ 5800円

パターン習得型ギャグシューティング攻略法

このゲームは、タイトルに似合わず、中身はかなりシビアなシューティング。パワーアップや特殊アイテムの使い方がポイントだ！

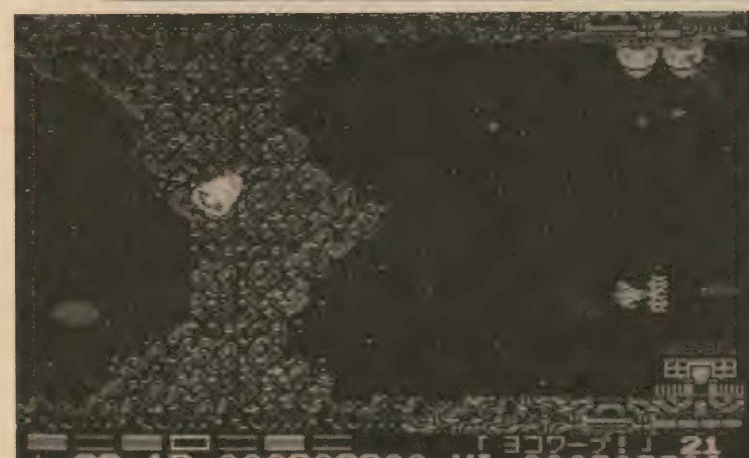
攻略請け負い人／TAKE ON／

写真①



ヨコワープ

写真②



ポイント

ベルを上手に使え！

パロディウスは沙羅曼蛇の後から出たソフトというだけあって、シューティンゲームとしての難度もかなりのものだ。そのへんに気づかないと笑ってばかりで全然先に進めないのだ。

でもパワーアップに関してはかなり余裕があるから、どこでやられてもまず大丈夫。問題は適確にパワーアップを使いこなしているかどうかだろう。

とくに重要なのは白ベルで手に入る〝ヨコワープ〟だ。これを使いこなせれば障害物の多い所も楽楽切り抜けられる。しかも、このゲームには明らかにこの技をつかわないと抜けられない〝行き止まり〟が何カ所かあるから、〝サギだー〟なんてボヤかないでヨコワープでサクサク抜けてしまおう！

写真①、②はステージ6の行き止まりをヨコワープで抜けたところ（まだオプションを画面左にのこしているのがワザとらしい）。

また写真③のようなエクストラステージ等にも使えるからいろいろ試してみてくれ。

写真③

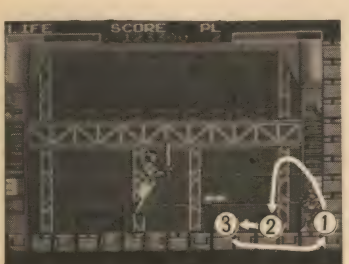


トライフォーメーション

（セガ・マークIII・マスターシステム）

「トライフォーメーション」はマニアのセガ人にとってはしごくカンタンらしいのだが（悪かったな・間似谷）、なかにはコンティニューを使って8面までなんとかこぎつけたら、大ボス〝バロン・リックス〟にたたきのめされた人もいるんじゃないかな？

そんな人は壁ぎわでうまくパターンを使ってみよう。コツはリックスとジャンプですれちがう直前にリックスにダメージを与えて透明にし、その後わずかに動いてビーム剣の攻撃をかわす。このくり返しでOKだぞ！



ゲームデザイナー対談

ゲームデザインに見る「ハマリ」の構図

ゲームにかぎって言えば、ハマリという言葉には2つの意味があると思う。1つは難しい局面を乗りきれないで、ある地点から先に進めなくなったときに言う。もう1つはゲームに熱中しすぎた状態のことを言う。こういったハマリを創り出すゲームデザイナーとは、いったいどんなことを考えながらゲームを作っていくのだろうか。



ハマリ＝難度曲線の山＝インカム?

芋 「ハマリ」「ハマリ」って、ゲーマーはみんなハマリのことをさも悪人であるかのように言いますけど(?)、ゲームというのは、「なんの努力もせずにエンディングまで行ける」のでは、かえっておもしろくないと思うんです。ところどころにハマリ、というか「壁」になる部分があるからこそ、そこを抜けたときの快感が大きいと思うんですよ。

ゲームを作る側としては、その「ハマリ部分」を、どうとらえられているんでしょうか? 「なぜゲーマーはハマるのか?」という質問に、ゲームデザイナーという立場から答えていただきたいのですが……。

藤沢 今言った「ハマリ」というのは、つまり難度レベルのことですね。

ビデオゲームの場合、要するに「インカム(売り上げ)が1日にこれぐらいあってほしい」という大前提があるわけですから、それに沿って難度レベルを決定するんです。

上田 ビデオゲームの場合、壁がないとお金が落ちない(お金を使ってくれない)ですからね。

藤沢 難度レベルっていうのは、どのゲームでもおよそのところは決まっていて、だいたい、こうですね(ホワイトボードに図を描き始める——図1参照)。

難度の曲線にも2種類あって、

いったん壁をクリアしたら、少しの間は楽をさせる、というのと、壁を越した後も、だんだんと難度が上がっていく、というものがあるんですが、この難度曲線上の山の部分が、いわゆる「ハマリ」になるわけです。

芋　ごく普通のプレイヤーがはじめてプレイするときは、だいたい最初の山の部分でゲームオーバーになってしまうわけですね。でも逆にいうと、どんな下手な人でも、そこまでは遊ばせてくれるはずですよね。その「最初の山」までの時間というのは、だいたいどれぐらいなんでしょう?

藤沢　およそ3分が目安です。

芋　では、はじめてプレイしたゲームで3分以上もったら、自分はうまいプレイヤーだと思っていいわけですか?

藤沢　ええ。ゲームデザイナー泣かせですよ(笑)。

芋　その「難度曲線」を、どうやってゲーム上で実現するんでしょうか?

藤沢　安直にボス敵を出して壁を作る、なんていう方法もありますけど、それ以外に、とちゅうのデータでワナを作るとかもやりますね、たくさん。

芋　たとえば、ある場所でオトリの敵を出しておいて、「プレイヤーはこっちの方向によけるだろうな」なんていう予測をして、プレイヤーの逃げそうな方向に、より強い敵を置いておくとか。敵をいつも決まった場所に置いておけるようなゲームの場合、そういうことができますね。

芋　ものすごく凶悪ですねー、それって(笑)。

そういうワナを、難度曲線に沿って配置すると?

藤沢　ええ、必ず作ります。インカム絶対、ですから(笑)。

上田　今の「インカム」という言葉には、ズシンときましたね。というのは、僕の作るゲームっていうのは、最初はインカムがそんなに高くはないんです。でも長続きはするんですよ。

最初に作ったのが、『レディバグ』。次が『ミスターDo!』で、あとは『ボンジャック』とか『スターフォース』、『ワールドカップ』、『ピンボールアクション』……。30機種ぐらい作りましたけど、けっこうどれも長いでしょう。でも、発売当初のインカムはそんなに高くはなかったんですよ(笑)。

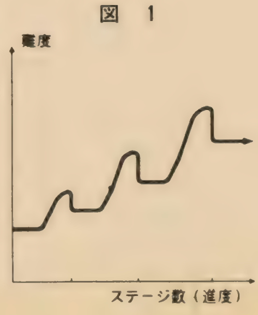
藤沢　大先輩ですねー(驚)。

たしかに、どれも一年ぐらいも



●お客様／上田和敏・藤沢　勉　聞き手／氷水芋吉　PHOTO／太田幹彦

図 1





ってましたものね。本当は、それがいちばんいいんですよ。

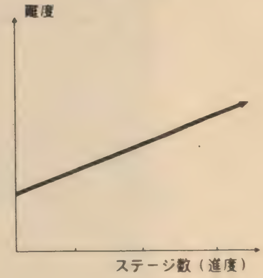
芋　今挙げられた上田さんのゲームというのはボクが思うに、どれも難度の増加が非常に自然ですよね。難度曲線がリニア（直線——図2参照）というか、上手くなった分だけ難しくなるというか……とにかく、変な壁、嫌なハマリがないように思うんです。それは、意識してそうされているんでしょうか？

上田　昔、ゲームに「面クリア」という概念が生まれたときには、壁を作るということも意識しましたね。3、6、9面を難しくするとか(笑)。でも、ワナを意識して作ったことはありません。

だいたい、僕はランダム(乱数)が好きでね、敵はだいたいランダムで出しているんです。もちろん、大まかなテーブル（出現順、動きなどを決定するデータ）はありますけど、細かいところはゲームごとに変わってくるわけです。だから、ワナとかは作りにくいゲームの作り方をしてるんですね。

それに僕は、最近流行っている「ボスキャラ」というのも、1回も作ったことないんですよ。それに近いものはあったかもしれないけれど。それでは難度をどうやって調整しているのかというと、すべてのキャラクターには、わずかずつ、強い弱いの差——キャラクターの個性と言ってもいいですけど——それがある。だったら、その強弱を把握しておいて、適宜組み合わせて出現させれば、細かい難度調整ができるんじゃないか、と。そういう方法ですね。

図　2

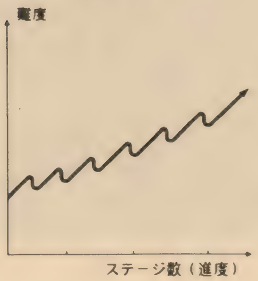


芋　なるほど。では、さっきの図1のようにはっきりした壁があるわけじゃなくて、こういう風に(図3参照)細かい山がチョコチョコあって、全体的に難度が上がっていく、という感じなんですか？

上田　そうですね。とにかく難易度調整には、すごく時間をかけますよ。それも、人任せにはしないで、全部自分でやります。

でも、ほとんどはいちばん最初に作ったデータで合っているんですけどね。その点は、僕のいちばん自信があるところなんです。

図　3



芋　そのデータというのは、どんな形のものなんでしょう？

上田　ただの数字ですよ。頭の中でゲームの展開をイメージしながら、それを直接数字にしていくんです。

芋　なるほど、その数字のために、ボクらプレイヤーは「ハマった、ハマらない」で一喜一憂させられるわけなんですねー(嘆)。



氷水芋吉
ゲームメーカーへの就職を希望する22歳。将来に役立つよう、日々趣味（ドット絵描き、音楽制作、シナリオ書き）に励んでいるが、そのために卒業が1年延びてしまったのだから、お笑い草である。

ハマリからの脱出!!

芋　さて、今までの話で「なぜハマリがあるのか？」についての解答が得られたように思いますので、次は「ハマリから脱出するための方法」を、お2人にお聞きしてみたいと思います。

まず、藤沢さんがさっき言われたような作り方のゲーム、つまり「いつも決まった場所に決まった敵が出る」ようなゲームは、パターン化が非常にしやすいと思うんですが、そのあたりについてはどうお考えでしょう？

藤沢　たしかにランダム要素が少ないゲームほど、一度パターンを発見すれば、あとはかんたんに抜けられる、ということが多いですよね。まあ、「パターンを発見する楽しみ」というのも、プレイヤー



を魅きつける要素のひとつですから、それはそれでいいんですけど。もちろん、それだけがゲームのおもしろさのすべてじゃありませんから、ランダムな要素もかなり入れるようにしています。

　古い話になりますけど、『忍者くん』の一作目では、敵キャラは全部ロジック――つまり行動規則とランダムの組み合わせで動いてて、パターンというのは作れなかったんですよ。ところが『阿修羅ノ章』では、パターンも入れなければマニアがついてこないだろうって、パターンとロジック半々で作ったんです。まあ、パターンも重要ですけど、ランダムはもっと重要ですよ。

上田　そうですね。ランダム要素を多用したゲームっていうのは、「パターン発見の楽しみ」とは別の楽しみ方がありますからね。というか、ランダムなゲームでも、結局はキャラクターの動く「パターン」を読むわけなんですけど、でも、「敵の動くパターンを読む」というテクニックは、一個一個が非常に細かいですよね。そういう一個一個の細かいテクニックの集大成として、全体のテクニックが形作られる、そういうのが、僕は好きなんです。非常に単純に言ってしまえば、技能が上がっていく嬉しさ、ですか。そういう楽しみは、パターンゲームには少ないよと思いますよ。

芋　「攻略本を見るだけじゃ解けない」ってやつですね。ボクはよく「操作感覚」って言うんですけれど、そのゲームに合った操作感覚を習得していなければ、いくら攻略法だけ知っていても先には進めない。でもいったん操作感覚を覚えたなら、操作そのものが楽しみになってくる。そして操作感覚を体得するためには、毎日コツコツ練習しなければならない、と。



藤沢勉
昭和34年3月8日生まれ（この本の発売日にはまた歳をとる）。フリーのゲームデザイナーで、現在UPLと契約。ぺんぎんくんWarsや忍者くんシリーズ、最近ではミュータントナイトをてがけた。趣味はドライブ、スキー。

藤沢　それが、長続きするゲームの秘密なんでしょうね。いわば、ラジコンなんかと同じなんですよね。動かしているだけで楽しい。ラジコンなんかは、操作感覚そのものがゲームですからね。

　……でも、それが抜け出しにくいハマリの原因なのかもしれないけど。

芋　そういえば、藤沢さんの阿修羅ノ章も、わりと「操作感覚を体得する」タイプのゲームでしたよね。ずいぶんハマらせていただきましたよー(怨)。

藤沢　まあ、いいじゃないですか。

芋　結局、ハマリから脱出する方法には2種類あって、一つはパターンを発見する方法、もう一つは地道に練習して操作感覚を身につける方法。それで、ランダム要素の比重が大きいゲームほど、操作感覚を身につけなければならない、と。こんなところでしょうか？

藤沢　実際のゲームでは、けっこうその2つが複雑に混じり合っていますけどね。

芋　なるほど。なにか当たり前すぎる結論のような気はしますけど、これはこれでいいでしょう。



上田和敏
ゲームデザイナー。代表作にMr. Do!、スターフォース、ボンジャック、ピンボールアクション、女神転生などがある。趣味は将棋、囲碁、麻雀など。また、中学校時代からやっていたビリヤードはプロ級の腕。

ハマリをも納得させるテクニック

芋　ところで、ボクは一ゲーマーとして常日頃思っているんですが、ボクらゲーマーというのは、なぜゲームにハマってしまうんでしょう？　ここでいう「ハマリ」というのは、さっきまでの「ハマリ」とは少々違う意味なんですけどね……。

　たとえばボクは、一時期『ギャラガ』に熱中していたことがあるんです。もう、ギャラガをやらなければいてもたってもいられないという状態で、学校にいても頭の中をギャラガがワンワン飛び回ってる(笑)。

　かといって、別に壁に突き当たっていたわけではないんですよ。4、5百万点ぐらいはいってましたから。で、もう究めたつもりなんだけど、それでもまだやりたい。こういうのも「ハマってる」って言いますよね。

藤沢　うーん、それはまるで麻薬ですねー(笑)。でも、ある意味では、僕らはそういうものを目指さなければならないと思いますね。

上田　でも、それを目指すときに、さっきの「ハマリ」、つまり、営業上どうしても必要な難易度と対立してしまうことがありますよね。

芋　「インカムをあげるためには、ここを難しくしなければならない。しかし、ここを難しくすると、プレイヤーがついてこない」というわけですね。

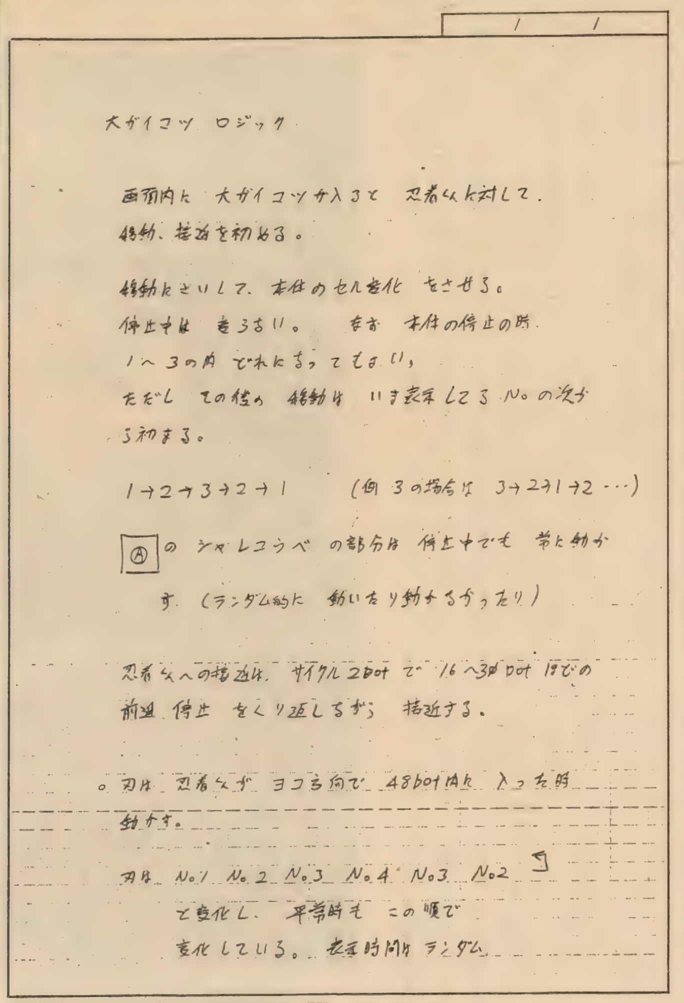
藤沢　それを両立させるのが難しいんですよ。とくに、難度レベルをどこに合わせるか、というのが。そのレベルをマニアに合わせちゃうと、普通のゲーマーがついてこない。かといって易しすぎると、営業から文句がきてしまう。プレイヤーもワガママですからね。

上田　だから、そこで僕がゲーム作りで何をいちばん気にするかというと、「納得性」と「満足感」なんですよ。だいたいそれしか言わないんですけどね(笑)。

　ハメるにしたって、その方法に納得性がないと、たぶんそのゲームはそこで終わってしまうと思うんです。

芋　「誰が2度とこんなゲームやるか！」って(笑)。

上田　そうですね。それで、ハメられてクリアした、あるいはハメられて死んだ結果、そこに満足感があれば、難易度が少しぐらい高くても、プレイヤーはついてくると思うんですよ。営業も文句を言


大ガイコツ ロジック

画面内に 大ガイコツが入ると 忍者くんに対して
移動、接近を初める。

移動にさいして、本体のセル変化 をさせる。
停止中は 変えない。 なお 本体の停止の時
1~3の内 どれになってもよい、
ただし その後の 移動は いま表示してる No.の次か
ら初まる。

1→2→3→2→1 (例 3の場合は 3→2→1→2…)

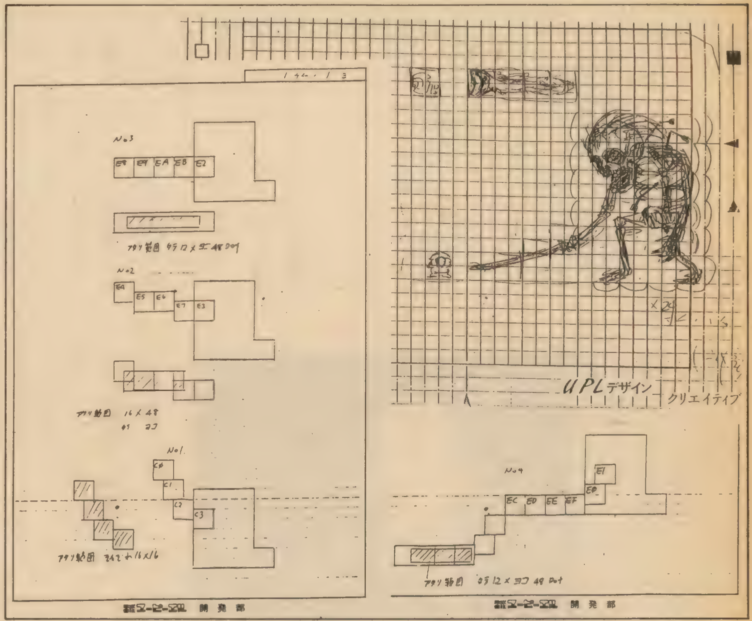
Ⓐの シャレコウベ の部分は 停止中でも 常に動か
す。(ランダム的に 動いたり動かなかったり)

忍者くんへの接近は、サイクル 2dot で 16~32dot ほどの
前進 停止 をくり返しながら 接近する。

。刀は 忍者くんが ヨコ方向で 48dot以内に 入った時
動かす。

刀は No.1 No.2 No.3 No.4 No.3 No.2
と変化し、平常時も この順で
変化している。表示時間はランダム

開発部



『忍者くん・阿修羅ノ章』のハマリの主原因が、こいつ"大ガイコツ"だっ!! 動きのアルゴリズム、当たり判定そのほかは、このように設定されているのだ。

わないし、プレイヤーも文句を言わない。

だから、パターンでゲームを作るにしろ、ランダムにしろ、あるいは壁を作るにしろ作らないにしろ、その点だけは必ず気をつけますね。営業のためのハマリと、プレイヤーに満足を与えるためのハマリをかけ離れさせてはいけないわけです。

(芋) 納得性と満足感。まるで「アメとムチ」のようですけど、それがあればこそ、プレイヤーはハマってくれるんですね……なんて、プレイヤーであるボクが言うのはおかしいんですけど(笑)。

ハマれるゲームを作る!

(芋) それでは、ボクらプレイヤーばっかりがハマっているのはシャクなんで(笑)、最後にゲームデザイナーお2人のハマった話なども伺いたいのですが。

たしかお2人ともゲームはかなりされるとか……。そういえば、上田さんは100円玉1個でゲームのパターンはすべて見切れるという話ですが、最近はいかがですか?

上田 100円で見切ったというのは昔の話ですね。今はダメですね。昔は100円玉1個で、そのゲームがどういう感覚のゲームなのか、どんな動きなのかとか、全部判りましたけど……昔のゲームはかんたんだったのかなあ?

藤沢 もう、一通りゲームのパターンは出尽くしちゃいましたからねー。

(芋) 出尽くした……?

藤沢 と、思っているところが甘いんですね。スイマセン、ほんとに(笑)。なんか新しいことをやらなきゃいけないんですけど、ハマってまして(笑)。

上田 出尽くした出尽くしたと思っていても、何か出てきますものね。たしかに、昔のような新鮮さはなくなってきていますけど。『ハイパーオリンピック』とか、新鮮でしたよね。

ところで、僕が最近おもしろいなと思っているゲームは『大戦略』なんですよ。大戦略パワーアップセットの14番のマップが、もう少しで解けそうで(笑)。ハンディ50で。あれは苦しかった(笑)。

(芋) ハマっているわけですね?

上田 そうですね、最近は大戦略ばっかりですよ。ちょっと前までは『ウィザードリィ』だったんですけど。

藤沢 でも、上田さんもたぶんそうだと思うんですけど、僕なんか、最近ビデオゲームで「ハマった」というのがなくなっちゃって。どれも似たようなのばっかりで。

上田 そうですね。最近アーケードが遠いですね。

藤沢 だから、ここらへんで一発、「自分でもハマれるようなゲームを作りたいな」とは、たいへん強く思っています。

上田 僕はぜひ、自分でもハマっているシミュレーション分野で、なにか作ってみたいですね。

(芋) それでは、お2人には期待していますので、これからも頑張って、「ハマれる」ゲーム作りに励んでください! 今日はどうもありがとうございました。

健在か!?「ここがキライだ」

(芋) ところで話は変わりますけど、よくシューティングゲームなんかでは、とてつもなく上手な人間っていますよね。初プレイの1コイン目でクリアとか。ああいった人間というのは、なにが優れているんでしょう? 反射神経でしょうか? それとも動態視力なんでしょうか?

藤沢 そんな人がいるんですか? ……マニアだなあ(笑)。

やっぱり、パターンを読んだときの学習性と、あと動態視力だけ……って言っちゃ悪いかな?(笑)

(芋) そんなこと言っていいんですか?

藤沢 あややややや(慌)、マニアといえどもお客様ですから、ほんとに(笑)。困ったな、こんなこと書かないでくださいよお!(泣) ただでさえ、会社にイタズラ電話がかかってくるんですから一!!

第3回 沙羅曼蛇(MSX)の巻

ドクトルだみおのデザインで見る

今月の「デザインで見る！」は、
超難解シューティングゲームの声も高いMSX版「沙羅曼蛇」だ。
賛否両論、
というよりあまりのむずかしさに、
「いくらなんでもヒドイんじゃない、コナミさん」と言いたげな声が広がっているなかで、
ドクトルだみおがその真実を見せてしまうぞ！

MSX版沙羅曼蛇の特徴

つい先日、ようやくのことでヴェノム軍を撃滅したと思ったら、もう沙羅曼蛇軍がやってきて、どうしていいのかわからない！

なんて言いながら、ふたたびバクテリアンと死闘を続けていたんだけれど、やっとのことでラティスを救ったので、ここに報告する次第だよん。

エラく時間がかかったと馬鹿にしないでほしいな。いいわけじゃなくて、本当に仕事が忙しくてゲームをやる暇がなかったんだよ(ああ、そういえばファンタシースターもワイワイワールドも……)。閑話休題。

さて、気を取り直して……

こういう多数の機械に載っているゲームは、従来のビデオゲーム、ファミコンと比較するとわかりやすい。

そこで、例によってファミコン／ビデオゲームと比較して(というのもファミコン／ビデオゲームは基本的には同じゲームだからだ)いこう。

MSX版沙羅曼蛇の特徴

①マルチスクロール
(途中でいきなり画面のスクロール方向が変わる)
②ストーリーがグラディウス2の続き。
③マルチエンディング
④戦略モードなるものがついている。
⑤メチャクチャにむずかしい。
⑥ほかの沙羅曼蛇と似たステージがほとんどない
⑦2本1組のゲームになっている。
(はっきり言ってしまえば、グラディウス2なしではハッピーエンドにならない)

で、このなかのマルチスクロール、戦略モードがメチャクチャにむずかしいなんてことは別段ゲームデザインのうえでは大きな問題じゃあない。

むろん、全然気にする必要はない、意味のないことだなんていう気はサラサラない。実際、ゲームをするうえでかかる時間とか、面をクリアするタイミングとかに影響する、ゲームバランスの面では重要な問題だ。

けれど、ゲームデザインの骨子になる、どういう「狙い」のゲームにするのかという点では、あまり大きなウエイトを占めない。

むしろ、こういう「狙い」のゲームなんだから、(たとえば)「マルチスクロールにするとおもしろいよな」というふうに、「狙い」が決まってから出てくるアイデアなんだ。

では、その「狙い」の点からみた、この問題は、どこにあるか？

それは、②と⑦。

ストーリーがグラディウス2の続きだということと、2本1組のゲームになっているというこの2点につきる！ そういう、ドクだみの偏見で、ここに絞って話を進めてイクぞお！



➡戦略モード。3つのコースが選べるけど、どれもそれなりにむずかしくて、困った。

デザイン面の特徴

前のパートで言ったことから考えると、このゲームの問題は、「本当に最初からグラディウス2と2本1組でデザインされたのか？」という点につきる。

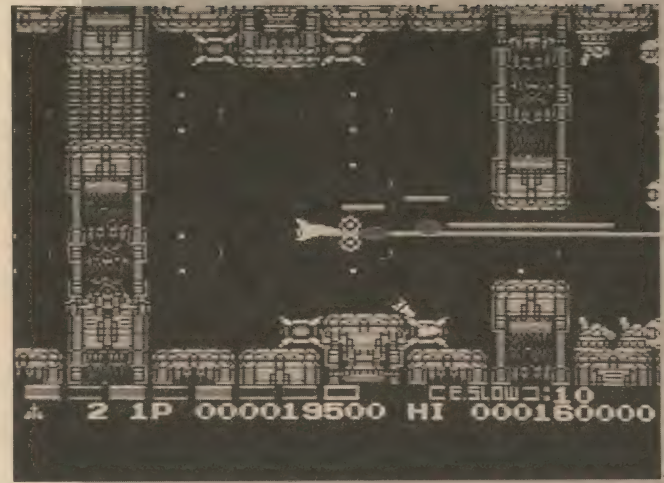
さて、これは本当だろうか？

結論から先に言おう。これは本当だと思う。というのも、まずグラディウス2のラストを考えてみてくれ。

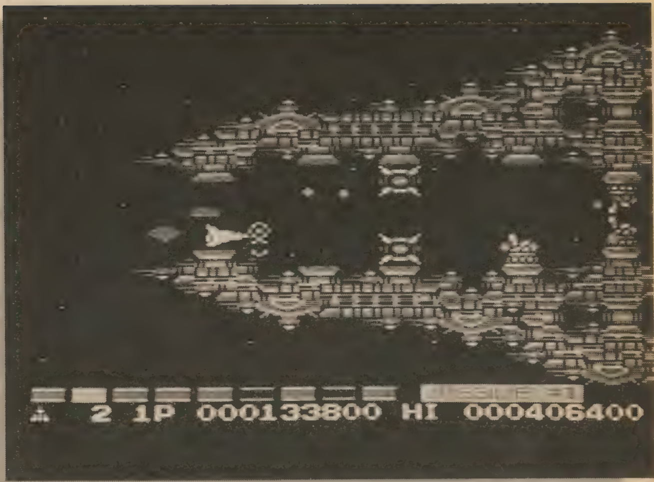
あまりにあっけなかっただろう？ あの変なコアを破壊しただけで、ヴェノム艦はあの世行きで、おしまい？ でも、終わりに行ったから、本当なんだろうな。なんて感じで、妙な印象を感じながら、終わった人も多いだろう。

その謎は、まさに沙羅曼蛇で解き明かされるんだ。

もっとはっきり言っちゃえば、マニュアルに書いてあるとおり、グラディウス2をスロット2に差すこと。そうすれば、その謎はオペレーションX、「ヴェノムの復

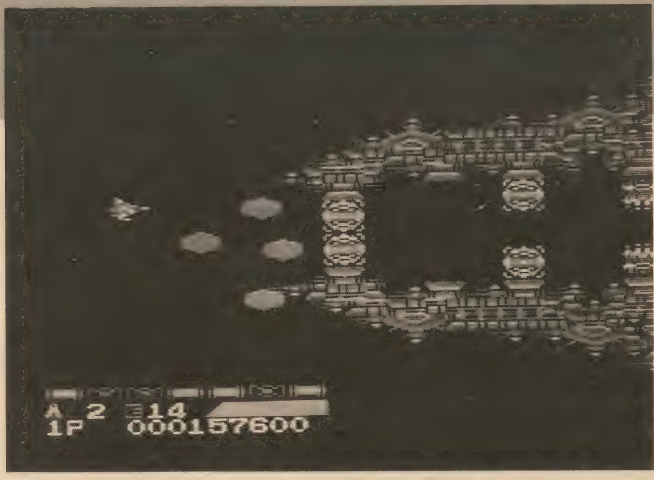


↑次々と閉まるシャッターをくぐって、中枢部へ突撃だ！



↑7面クリアして、ひき返して、最後がこれ。まいったね！

↓同じヴェノム艦だけど、こっちはオプション4つだもんね。



讐」で解き明かされる。

と、まあ、2本1組は本当だと思うけれど、なんでグラディウス2がいるんだよ、なんて思う人は多いだろうし、それを不愉快に思う人もやっぱりいるだろう。

けれど、グラディウス2を差さなければならないというのは、それを補ってあまりあるメリットがいくつかあるんだ。

まず、2本1組のゲームだということが、非常に強調できる。つまり、グラディウス2と沙羅曼蛇は切っても切れない関係にあるんだなと実感できるということだ。

これは当然だよね。

さらに大事なメリットとして、通常の隠しコマンドおよび10倍カートリッジなどを全部使わないですませられる。

こう言うと、異議を唱える人はたくさんいるだろう。

せっかくゲームが楽にできるソフト、そのうえ同じ会社が出してる10倍なのに使えないなんて、バカにするんじゃない、ってわけだ。

たしかに、「10倍」はどんなゲームでもつごうのいいところでセーブしておけばいいので、ライター稼業をしている人間にはとても便利だ。けれど、これまで「10倍」を使ってみて思ったことは、シューティングゲームがかんたんになりすぎて、苦労が感じられなくなってしまうってことだ。

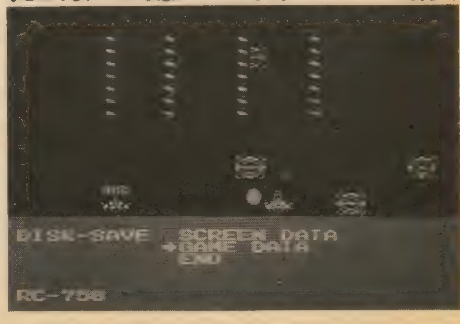
なにせやられたら「あぁ、セーブ地点に戻れば、またフルパワーで戦える」という気になるから楽もいいところだ（ただしシャロムなどは、なくてはやっていられないけど）。

でも、ゲームデザイナーの側からすると、ゲームを純粋に楽しん



↑"グラ2"を入れるか？ "10倍"を入れるか？ 2つに1つだ。

↓どこでもゲームの状態がセーブできる。パソコンAVG感覚だ。



炎の予言ってなんなの？

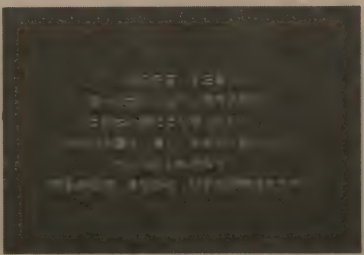
炎の予言の基本的な機能は、その面の最後に出てくる親玉の弱点を示している。

たとえば「その力は『青』の玉に宿りぬ」とあれば、最後の親玉の『青』の玉をブチ壊すとシールドバーのカバーが外れるという具合だ。

けれど、なかにたった1つだけよくわからない、クリスタルプリーズなるものが出てくる古代遺跡がある。

これの機能はいまだもって不明で、「だからなんなんだ」っていう代物なんだ。

これがなんの役に立っているのか知っている読者がいたら教えてちょーだい！



↑マップ画面にもどった瞬間にやられないかとハラハラしちゃうのだ。

でもらいたい、苦労して感動を味わってほしいと思っているのに、ボコボコ、セーブされて最後まで行きましたというのでは、ちょっとたまらないと思うわけだ。
　ましてや「新10倍」はBB（バッテリーバックアップ）方式なので、セーブ／ロードが一瞬でできるので、もっと楽だ。（ただし、沙羅曼蛇はBBには対応していない）。
　まずければ、何度もやり直していき、最後にフル装備でゲームエンドまで行ける。これでは、あんまりだと思ったデザイナーの策だと思う。
　デザイナーの意思としては「10倍」は練習用として使ってほしいのではないだろうか？
　これは、グラディウス2がいるとか、下手な奴はエンディングまで行けないとかの問題を引き起こすので、賛否両論あるところだろうけれど、ドクだみとしては賛成の側に回りたい。
　やっぱりシューティングには、ワクワク感（コピーライト：TAKE ON！）とか、緊張感がなくちゃあいけないもの。セーブの繰り返しで、はいオーケーでは、やっぱり悲しいと思う。
　と、まあこのあたりにデザイナーのアクの強さが出ていておもしろいんじゃないかな（と思うのはぼくだけかなあ、ねえ芋吉?）。

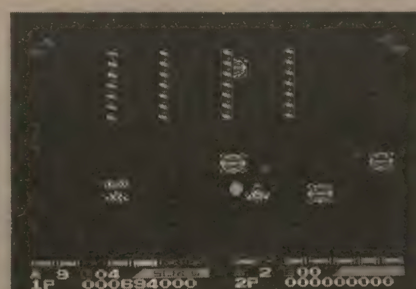

➡アウターリミッツ。恐いのはこいつではなく、オプションイーターだ。

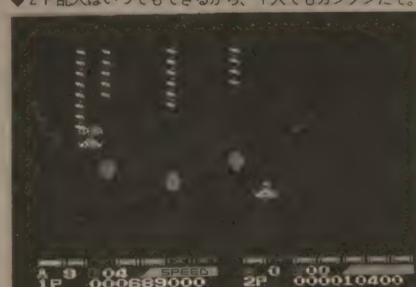

➡"ドラスピ"を思わせる細胞触手。レーザーがないとたいへん！

ゲームバランス

今回、沙羅曼蛇をやってみて、つくづく思ったのが、ゲームバランスという奴のきわめて微妙なむずかしさだ。
　正直言ってしまえば、最初のうち、沙羅曼蛇のゲームバランスは、ハシにも棒にもかからない、敵が強すぎるバランスだと思っていた。
　とにかく、どの面でも立ち直ることができるとは思えなかったし、一度やられてしまえば、リセットするか、「必殺スラッシャー殺し」（囲みを見てね）をやるしかないと思っていた。
　ところがだ。
　面のパターンをのみこんで、敵の動きがわかってくると、そうでもない！　途中クリアなんて不可能だと思っていたのが、何回かコンティニューすると、そうでもないんだ、これが。
　しかも、沙羅曼蛇は仕掛けが派手な分、パターンを覚えやすいので、一度クリアできるようになると、何度でもクリアできるんだ。
　と考えると、決してひどいゲームバランスじゃないような気もするんだけれど、やっぱりとてつもなくむずかしいような気もしてしまう。
　とにかく、とっつきがきわめてつらいゲームバランスだと言えるだろう（というより、そうとしか言えない）。

立ち直りは、こうだ！


↑ここまでくるのにスラッシャーを何機殺したことか。トホホ……。

↓2P乱入はいつでもできるから、1人でもカンタンだぞ。


このゲーム、全7面のうち、1面、2面、オペレーション3のキルケ、アイネアス、オペレーションXを除く、残りの2面は、一度やられると、通常のウデでは、まず立ち直ることができない。
　で、あまり過酷なゲームなんで、めげてしまった人もいるだろう。
　そんな人のために、超必殺テクニック、スラッシャー殺しを解説しよう。
　これを使えば、まずどこでもフル装備まで回復できるはずだ。

①　やられてしまったら、f1を押し、次に2プレイヤーを乱入させる。
②　2プレイヤーをほっておき、ひたすらパワーアップする。
③　2プレイヤーがやられるたびに前に戻るので、パワーアップが徐々に行える。
④　どんどんコンティニューする（1プレイヤーはパワーアップする）。
⑤　希望の装備がついたら、コンティニューするのをやめて、さぁもう一度！
⑥　で、やっぱり同じようにやられるので、もう一度（かな?）。

　ただし、最終面の途中でやられた場合はこれも通用しない。

惜しいところ

全体に、おもしろい試みがあるので、あまり文句を言いたくはないんだけれど、クリスマス商戦に間に合わせようと、無理をしたところが、随所に見えて、最後の細かな詰めに失敗しているところがかなりある。
　たとえば、新しい兵器を手に入れて、画面にその表示が出ている最中にやられると、次に始まるときに、グチャグチャなメッセージが点滅しているとか、兵器をつけていって、そのパワーアップができなくなると、ゲージの表示がいっさいなくなるために、パワーアップカプセルをとった数を覚えなくちゃいけないとか、そういった、細かな気遣いができていない。
　これで、かなりゲームの印象が悪くなってしまうので、すごくソンをしていると思うのだが。

まとめ

というわけで、結論だけれど、沙羅曼蛇は一つ一つの要素はすごくおもしろいし、ゲームもやっぱりおもしろい。音楽はいいし、盛り上がりもあるんだけれど、ゲームバランスにやや疑問を感じる。
　ただ、最近のコナミの路線とは少し違う、いろいろなアイデアの入った、実験の要素がかなりある、新しい試みの見えるゲームと言えるのではないだろうか？

輝け!ゲームBGM 歌詞大賞発表

応募総数342通! はたして栄冠は誰の頭上に輝いたのか?



ゲームBGM歌詞募集にたっくさんの応募ありがとさん。予想以上に多数の歌詞やカセットテープが寄せられて、わがBEEPの選考委員会（といっても、(芋)とTAKE ON!だけ）も選ぶのに大変苦労してしまったぞ。

とくに、(芋)がドレミッコを弾きながら一曲一曲歌う姿は、他のライターたちの涙を誘っていたのだ。

なかには、口に出して歌うには、ほんっとおーに恥ずかしくって顔が上げられないのも多数あった。

使われた曲では、アフターバーナーのファイナルテイクオフが一番多かった。おもしろいことに、「さあー」とか「あー」で始まる歌詞がほとんどで、ちょっと一つの印象が薄くなってしまった。

次に多かったのが、アウトランの各曲。モノが女の子を乗っけて走る軟派なレーシングゲームなだけに、「2人の……」とか「もう戻らない……」のような言葉が並んでいるだけのものは、これまた印象が薄くなってしまった。歌詞に感情移入しているのはいいと思うんだけどね……。

ファンタジーゾーンは作りやすかったようで、これも多かった。

全曲に歌詞をつける読者も何人かいたぞ。あと意外に目立ったのが、ドラクエIIのエンディング。みんなドラクエIIで思い出作っていたんだね……。

歌謡曲路線以外では、単純な繰り返し（スペハリのゴダーニのBGMで「ゴーダーニー、ゴーダーニー、ゴーダーニー……」とか）のようなものが多かった。こういう原始的で単純なヤツって個人的には大好き！

奇抜な線で一番すごかったのはスペハリの曲で土佐日記を歌ってしまう（！）もの。これには(芋)も爆笑していたぞ。アイデア賞だね。

こんな感じでたくさんの優秀作が送られてきたので、選考は難行した。最初は中学生が思い付きで作ったようなホノボノした作品を選ぶつもりだったんだけど（だってウチはそのテの専門誌じゃないからね）、結局は完成度とかオリジナリティで抜きん出ているものが残ってしまった。ボツになってしまった方々、ゴメンナサイ。

というわけで、グランプリは左に掲げた北海道のN・G作、ダブルターゲットラウンドーの歌詞に決定した。他にも2作品同封されていたけど、奇抜さではこれが一番だ。

「キリギリスのキリ子さんのお姉さんのコオロギのピン子さんが、カマドウマの一文字タカマ君に恋したなれそめを書いたものです。

〝みんなのうた〟の谷山浩子の曲のイメージで作ってみました」

とのことなんだけど、これが曲によくマッチして、本当にミョーな味わいなのだ。N・G氏には、賞状とドラクエIIIを贈ろう。

他に、以下の人を優秀作品として認定し、BEEPグッズをプレゼントするぞ。

北海道・畦地真太郎／岩井博／江場豊／鈴木暢／山形県・菅原敦／千葉県・村上由美／東京都・桑原康臣／志茂幸央／藤田智広／神奈川県・亜流徒／笹井進也／MPG・APPLE／新潟県・加藤周一／田中光康／愛知県・ガルジア・バルガス／大阪府・前田ヤス子／島根県・坂本忠司／福岡県・福永一貴／大分県・宮本貴彦／ブレスト・ファイター／長崎県・フォールカウント2・9

グランプリ作品

恋すればいつも春

——ピン子さんの場合——
（ダブルターゲット・ステージ1）

悲しくてうつむいてばかりの　私の前に現れたあなたを
すれ違いざまに触れたひげの　ぬくもりだけ信じたい

今日も明日もいつも春なの　蝶のように飛んでみたいの

長くて遠い道の前で　私コオロギ立ち止まるけど
きっとあなたといっしょなら　夢みるコオロギ歩いていける

鳴いているだけじゃ伝わらない　弱虫はもうさよならね
誰にでも認められるメスに　変われるわあなたのため

秋も冬も夏も春なの　潤む瞳かげろうみたい

似合いの2人になれるかな　私コオロギあなたカマドウマ
たくましくて長い足に　見つめるコオロギ抱かれ眠れたら

朝も昼も夜も春なの　融けてゆくわ心の雪が

虹に向かって誓っている　私コオロギもう迷わない
踏みつけられてつぶされたって　恋するコオロギついていくから

Lyrics by N. G



第2回
ナムコットゲーム大会レポート

必勝本の連覇なる!!

無念の惨敗!?

参加8社によるゲーム大会が去る2月1日に開催された。使用ゲームは、サーキット、ファミスタ'87、テニスの3本だ。ろくに練習してないBEEPチームの戦いぶりははたしてまあ、カルーク読み流してよ／

報告の前に参加各社の予想を……

ファミコン必勝本

●最大のライバルはナムコットチームですね。ポイントの比重が高いファミリーテニスの鍛え方が違うもの！ あとは、どっこいどっこいなんじゃなかろうか? (勝)チームを心の底で、ちょっとだけ応援してます。

1. ナムコット
2. ファミコン必勝本
3. ファミコン通信
4. BEEP
5. ハイスコア
6. GTV
7. ゲームボーイ
8. (勝)ファミコン

ファミコン通信

●もちろん、優勝を狙っていますが……。とりあえず、どの競技でもいいから1種目はタイトルがほしいです（とくにファミスタ'87／）。全種目3位で総合2位よりは、1種目優勝で総合5位のほうが美しいでしょう!!

1. ファミコン必勝本
2. ファミコン通信
3. ナムコット
4. GTV
5. ゲームボーイ
6. (勝)ファミコン
7. BEEP
8. ハイスコア

GTV GAMETECH VIDEO

●生（ビデオ）でやってる強みでがんばりたい!! 新参者だが、かきまわしてやるぜ!! まあ、3位までには入りたいと思っていますが……。

1. ファミコン必勝本
2. ファミコン通信
3. ナムコット
4. GTV
5. ゲームボーイ
6. (勝)ファミコン
7. BEEP
8. ハイスコア

Hi-SCORE

●初出場ということで要領がまだつかめてませんが、できるかぎり上位につけたいと思います。3ゲームのなかでは、「テニス」がいいところまでいくのではないかと予想しています。

1. ファミコン必勝本
2. ハイスコア
3. ナムコット
4. ファミコン通信
5. GTV
6. (勝)ファミコン
7. ゲームボーイ
8. BEEP

Beep

●まさかナムコが優勝しないなんてことはないでしょう。うちの問題はサーキット。これのためにウチのライターは胃をこわし、髪が真っ白になってしまった。あたかも恐怖新聞に立ち向かった鬼形礼クンのように……。

1. ナムコット
2. ファミコン必勝本
3. (勝)ファミコン
4. GTV
5. ファミコン通信
6. ゲームボーイ
7. ハイスコア
8. BEEP

勝ファミコン

●うちの優勝はまず間違いなし。サーキットは3位以内。ファミスタは優勝で、この時点でトップ。そうすればテニスで1回戦勝ち抜き、優勝だ。心配はテニスがトーナメントということ。一発勝負でしかもポイントが高いんだもん。

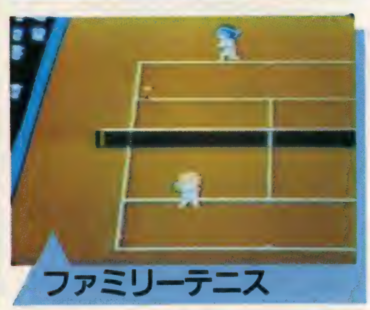
1. (勝)ファミコン
2. ファミコン必勝本
3. ファミコン通信
4. BEEP
5. ナムコット
6. ハイスコア
7. ゲームボーイ
8. GTV

競技種目



ファミリーサーキット


ファミリースタジアム'87


ファミリーテニス

第2回 出版社対抗ゲーム大会

出版社				合計	成績
ファミコン必勝本	8	7	12	27	優勝
ファミコン通信	5	8	10	23	準優勝!
㊘ファミコン	3	4	0	7	6位
Beep	2	3	0	5	7位
ゲームボーイ	4	5	0	9	5位
HI-SCORE	1	2	0	3	8位
GTV	6	6	9	21	3位
namcot	7	1	11	19	4位

何も言うな！ 結果を見よ！

魔の2月1日。大田区矢口のナムコ本社にて、なんと雑誌社6社と創刊まもないゲームビデオマガジンのGTV、そして主催のナムコが参加してのゲーム大会がくり広げられた。

結果は、このとおり……。各ゲームの戦いっぷりはあとで各選手に解説してもらうとして、とりあえずルールを説明しておこう。

●ファミリーサーキット……スーパーAクラスの全16戦で獲得したポイントで争う。

●ファミリースタジアム'87……総当たり戦。投手、代打は何人でも可のありありルール。ちなみにチームは、大会前にドラフトで選出ずみ。

●ファミリーテニス……トーナメント戦。選手はどれを使っても自由。組み合わせは当日行われた。ちなみに1回戦を勝たないとポイントはもらえない。

以上のルールにのっとって、午前10時、ファミリーサーキットから試合は開始された。

ゲームボーイ

●各社の強豪たちのなかで、どれか一種目でも上位にくいこむことができれば、初出場のわがチームとしては上出来であろう。

1. ファミコン必勝本
2. ファミコン通信
3. ゲームボーイ
4. ハイスコア
5. BEEP
6. ナムコット
7. ㊘ファミコン
8. GTV

namcot

●当社は今回の大会の主催である立場上、みなさん優勝しないと思ってらっしゃるでしょう。しかしそんなこと、なっとあっとおう。どんな小さなことでもまじめに取りくむナムコット社員の意地とサラリーマン根性で……。

1. ナムコット
2. 〜8. みなさんすばらしいプレイヤーなので、皆目見当がつきませぬ。


腹の痛みに耐えきれず、しゃがみこむ芋吉。

第1競技 ファミリーサーキット

選手 氷水芋吉

ファミリーサーキット 対戦表

出版社	レース成績	順位	ポイント
ファミコン必勝本	106	1	8
ファミコン通信	63	4	5
㊘ファミコン	44	6	3
Beep	33	7	2
ゲームボーイ	51	5	4
HI-SCORE	23	8	1
GTV	66	3	6
namcot	88	2	7

芋吉の手記

——何者かの陰謀によって、サーキットの選手に仕立て上げられたボクは、プレッシャーでシビレる右手をさすりつつ、とりあえず自分のベストをつくすことにした。

——しかし前回のボクシングといい、今回のサーキットといい、どうもボクは孤独な競技ばかりやらされる境遇にあるようだ。

——孤独もツラかったが、それよりツラかったのは、こっちが真剣にディスプレイを見つめて、一瞬たりとも気を抜けない状況にいるというのに、無神経にも話しかけてくるSHOTANの存在だ。


がんばってよ芋吉！ 心強い（？）応援団がついてるから。

「どこそこがクラッシュ!!」オレにプレッシャーかけんじゃねー！ いくら他がクラッシュしたからって、気を抜けばこっちだってクラッシュするんだよ！

——そうそう、1位で走っていて、しかも残り1周でリタイアしてしまったことがあった。忘れもしない、第5戦モンテカルロだ。

——モンテカルロはコースそのものが大好きで、フリー走行で3時間ぐらいタイムアタックし続けたこともあった。スーパーAの中いちばん得意なコースだといえるだろう。


SHOTAN！ 後方からささやくんじゃなーい！

——そのモンテカルロでリタイア。そのときのショックがどれほどだったか……とても文章では表現できない。そしてこのとき、最初の腹痛がボクを襲った。

——2度目の腹痛がボクを襲ったのは、第9戦ニューブルクリンクでのことだった。そろそろ欠けてきた集中力を補うために、用意してあったユンケル(1500円)を一気飲みした瞬間……刺すような痛みが腹部に！ そして口の中は気持ち悪い唾液で一杯に。

——ボクは腹痛の旨を、㊖に訴えた。しかし返答は「飲みなれない1500円ユンケルを飲んだからじゃねーの?」。このときボクは、この場所から逃げ出すことを真剣に考えた。

——腹痛で意識がモウロウとなったボクは、鈴鹿をわずか2周でクラッシュ！

——そして全16戦が終了。結果はトータル33ポイントの7位。つまりドベから2番だ。ちなみに、トップをとった必勝本のみそ氏は、トータル106ポイントだったとか……。

——YAS、あのツナギ着ての応援、ありがとな。SHOTAN、パックマンの応援、次回はやめてくれよな。……ふ、負け犬はこれで去るぜ。ピリピリ。


ま、最初のうちは順調にポイントを獲得していったわけよ。


やったぜ1位！ でもSHOTANは泣いている。彼は敵か味方か……。


おお、なつかしのパックマン。ひわいな鼻テープがいい！

なぜ勝てない！ 芋吉選手にインタビュー

――なんでファミリーサーキットに勝てなかったんですか？

(芋) そもそも、ボクがファミリーサーキットの選手として出場したこと自体、明らかに人選ミスだったと思うな。だってボクは生まれつき集中力と持続力に欠ける人間だから、スプリントの、それもスーパーAクラスなんか、絶対に最後まで走れっこなかったんだ。それにボクは、とくにプレッシャーに弱い体質でもあるしね。うー、思い出しただけで腹が痛い。

――でも、BEEP編集部内で、あなたが「ファミリーサーキットは得意だ」って言っていたのを聞いた人間がいるのですが。

(芋) うん、たしかに言ったよ。でもそれは「フリー走行モード」でのお話。フリー走行のように、何度クラッシュしてもいいから、結果的にいいタイムを残せばいいっていう、♬速ければ～それでで～いいの～さ～、力さえ～あれば～いいの～さ～、みたいなのだったら得意だったんだけど、スプリントみたいに、1度でもクラッシュしたらオシマイってのは……。しかもスーパーAだろう。16レースも集中力が続きっこないよ。あー、プレッシャーで体がシビレる……。

――練習はしたんですか？

(芋) いや、それができなかったんだ。この大会は、ウチの学校の試験期間と重ってたから、練習するヒマがなかったんだよ。とくに今回の試験は、1個でも落とすと進級できなくなるから、どれも手が抜けなかったしね。もうこれ以上留年したくなかったんだ、ピリピリ。

――それでは次回のナムコットゲーム大会に向けて抱負を……。

(芋) ピリピリ。

――どうも、多彩な言い訳、ありがとうございました。

(芋) ピリピリピリ。

第2競技 ファミスタ87

選手 我流子

対戦表

	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Beep	[illegible]	[illegible]	GTV	namcot	勝数 得失点	順位	ポイント
[illegible]		1-2 ×	2-1 ○	3-1 ○	0-1 ×	3-1 ○	4-3 ○	2-0 ○	5	2	7
[illegible]	2-1 ○		4-3 ○	0-2 ×	1-0 ○	2-0 ○	3-2 ○	3-0 ○	6	1	8
[illegible]	1-2 ×	3-4 ×		1-2 ×	1-0 ○	1-3 ×	1-0 ○	4-1 ○	3 12-12	5	4
Beep	1-3 ×	2-0 ○	2-1 ○		0-2 ×	0-2 ×	2-3 ×	4-0 ○	3 11-11	6	3
[illegible]	1-0 ○	0-1 ×	0-1 ×	2-0 ○		5-1 ○	3-5 ×	2-0 ○	4 11-8	4	5
[illegible]	1-3 ×	0-2 ×	3-1 ○	2-0 ○	1-5 ×		1-3 ×	5-1 ○	3 13-15	7	2
GTV	3-4 ×	2-3 ×	0-1 ×	3-2 ○	5-3 ○	3-1 ○		3-0 ○	4 19-14	3	6
namcot	0-2 ×	0-3 ×	1-4 ×	0-4 ×	0-2 ×	1-5 ×	0-3 ×		0	8	1

我流子の手記

いきなりだけど、体調ボロボロ。前日、夜中の3時すぎまでソーサリアンの魔法の成分を調べていたのだからたまらない。と言いわけをいれたところで本題に入ろう。

ボクのチームはブラボーズ。3、4番の破壊力と、安定した投手陣を持つ、強力なチームなのだ……。


緒戦の対(勝)。みんなの顔に笑顔と余裕が見られる。



サヨナラホームラン！ さい先いいスタートだ。


最終ファミ通戦。快心の勝利で意地を見せつけた我流子。

●対ライオネルズ（勝）

緒戦から強力な投手陣を持つチームで、ピッチャーを4人使われて、かなり苦戦。いしみね、いしげのホームランで同点のまま延長へ。そして14回、疲れの見えるわたなべからぶうまがサヨナラホームラン。しかし三振17個と、不安なスタートではあった。

●対ナムコスターズ（ナムコット）

楽勝楽勝！ ぴのを抑えれば大丈夫。しかしこの楽勝で油断が出てきた。

●対カーズ（ゲームボーイ）

とにかく今大会中、最もやりにくかったチーム。刀の居合いみたいに腰で構え、コツコツ当ててくる。初回、3回と、あっという間に得点された。カーズというチームに合った戦法という点でも完敗だ。

●対ホイールズ（GTV）

前戦のショックは大きく、もうボロボロ。けっきょくサヨナラ負け。

●対タイタンズ（必勝本）

前回優勝の必勝本は、余裕でタイタンズ。やりやすい相手ではあったが集中力が続かず、ユンケルを飲んだりしたけど延長戦で……。

●対ガイアンツ（ハイスコア）

えがわ、くわたのリレーに、たったの1安打！ 何も言うことなし。

●対ドラサンズ（ファミ通）

破竹の6連勝で完全優勝を狙うファミ通の前に立ちはだかる天敵BEEP。もう最後だ。ピッチャーをおしまず、おちあい敬遠の必勝体制を期してのぞんだ。三振16を奪い、いしみねのホームランで快勝!! 最初からこの戦法でのぞんでいれば……と、試合後反省することしきり。しかし隣にひかえていたSHOTANスコアラーの吐息が気になって……。彼はBEEPの天敵なのだろうか。練習量と集中力で差が出たなあ！


対ゲームボーイ戦。この後、驚異の居合い打法がさく裂！


対ナムコ戦。ナムコットで勝てってのが酷ってもの。


対必勝本戦。両者とも、やつれが見えはじめているぞ。


必勝本の応援のにぎやかなこと！芋吉もかなわないのか？

なぜ勝てない！ 我流子選手にインタビュー

――3勝4敗ということですが、もう少し勝てたのでは？

(我) うーん、ルールを把握してなかったんだ。ピッチャー4人使えるってのは、普段と違うからね。サーキットを見てただけで疲れちゃったから、最初の競技がファミスタだったら違ったかも。

――ピッチングとバッティングの調子はどうでした？

㊙我 悪くはなかったけど、ピッチャーのほうは、相手をなめて抑えのふるみそを先発にしたり、代えどきなのに意地張ったり……。起用に問題があったんだ。バッティングは、チームの特徴を考えて大きいのを狙っていったのもマズかった。三振がやたら多かったもん。狙い球をしぼっていくべきだった。

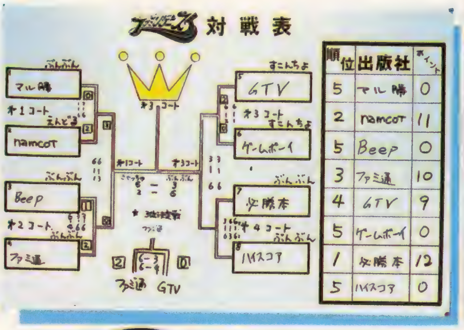
——他チームの印象は?

㊙我 ゲームボーイの居合い打法と必勝本の応援のにぎやかさ。応援もかなり勝負に関係したんじゃないかな。うちらはサーキットの時点で疲れはてていたからね。SHOTANの子守なんかもたいへんだったし! でも、次回があれば優勝できるね(7位じゃ説得力ないなあ)。


SHOTAN キミは何をしにきたの。へんなエイリアン

第3競技 ファミリーテニス

選手 快傑マスク



順位	出版社	ポイント
5	マル勝	0
2	namcot	11
5	Beep	0
3	ファミ通	10
4	GTV	9
5	ゲームボーイ	0
1	必勝本	12
5	ハイスコア	0

快傑マスクの手記

私はBEEPを救うため、参上した快傑マスクです。今回は、㊙編氏の要請に出場させて頂きました。まっ、結果は見てのとおりですが、ちょっと言いわけさせてください。本来私のパートナーはすこんちょなのです。しかし㊙編が「どこのチームもぶんぶんでくるぞ。すこんちょはロブがないからぶんぶんには勝ちめがない。キミもぶんぶんにしなさい!」と、急遽大会1週間前に指令が下ったのでした。私はサーブとストロークに苦しめられ、ボレーをついおろそかにした……。

試合当日、サーキットが行われている午前中から、私はこの雰囲気に飲まれ、緊張しまくった。テニスの試合は夕方からだったので、計5時間ほど緊張しつづけたのでした。なにせ私は、業界人じゃないもんで……。


最初は調子よかったんだけどねーSHOTAN! 爪をかむなって。


テニス決勝のナムコ対必勝本。サラリーマン3号は、余裕の表情。



光りかがやく守護神ユンケルも効かず!

そしていよいよ試合。1回戦の相手は抽選の結果ファミ通だ。過去の戦績を見ても、うちは有利。おまけにファミ通は正選手ではないという話。私は少し緊張の糸がほどけ、第1セットを6—4で取ったのです。もう私の頭の中は〝勝利〟の2文字が浮かんでは消えていたのでした。しかし、緊張の糸がほどけすぎ、ボーッとしてしまい、続く2、3セットをいっきに奪われてしまいました。プレッシャーに負けたとしか言いようがありません。しかし決勝の必勝本VSナムコ戦はすばらしいの一言。自分の力不足を認識したのです。


やっぱり血色の悪さはかくせない。プレッシャーの固り。

なぜ勝てない! 快傑マスクにインタビュー

——どうもお疲れさまでした。この大会の雰囲気はいかがでした?

㊙快 応援で見るだけならおもしろいけど、選手として出るのは寿命の縮まる思いですね。ホントーにプレッシャーをうけました。

——組み合せ等はどうでした?

㊙快 ナムコと当たらなかったから、よかったです。でも実力が出せなくってとても残念です。

——対戦してみての反省点はありますか?

㊙快 まず、ストローク、サーブ、ボレーのすべてを使いこなさないといけない。私はボレーの練習をぜんぜんやらなかったもので……。つまり、ヤリこんだ選手を使えばいいということですね。あと、もっと考えてゲームすること。相手のウラをかくように打たなければならない。私はぶんぶんの力にたよりすぎてしまったようです。私はBEEPを救うためにやってきたのですが、負けてしまって反省しています。

次回はあるのか!?

というぐあいにBEEPチームは総合7位(8チーム)に終わった。詳細はというと、

●ファミリーサーキット

計33ポイントで7位。2ポイントを獲得。

●ファミスタ87

3勝4敗。勝ち数では㊙勝、ハイスコアと並んだ。得失点差は㊙勝が12—12、BEEPが11—11、ハイスコアが13—15。得点の多いほうということ(?)で㊙勝、BEEP、ハイスコアの順になった。BEEPは6位で3ポイント獲得。

●ファミリーテニス

1回戦負けでポイント獲得できず。1位12ポイント、2位11ポイント、3位10ポイント、4位9ポイント、それ以下ポイントなしという分け方に、ちょっと不満が残るが……。

以上のような結果をもって、総合5ポイントで7位なんだ。

今大会は、1つの競技が長すぎてかなり中ダルミだった。いかに集中力を保つかが勝敗の分れめだったと言っても過言ではないだろう。7位と惨敗に終わったが、私たちBEEP軍団は、すでに次回へ向けて始動している(わけない)。

だんだん規模が大きくなってくるゲーム大会。次回は武道館(なわけない)だ。私たちが掲げる〝勝利への道〟第1歩は、他流試合で、プレッシャーになれること! 見てろよ、今回私たちの上位にいるチームよ! 目にもの見せてくれるわ、ワッハッハッ……ん、次回の競技種目は、まだわかんないんだっけ。いやーまいった。

なお、この模様はソニービデオソフトウェアより、GTVとして発売中! お近くのローソン、サンチェーン、書店等に置いてあるのでよろしくね。

SHOTANつかの間の休息。いったい何をしてるんだ?





特集★2

まだ肌寒い日が続くけど、セガはすでにきらめきの季節
まばゆい光の中、ゲームの王道を突っ走れ!!

きらめくセガ・疾走レポート

イロモノなんて言わせない

スペースハリアー3D

●セガ・エンタープライゼス／マークIII・マスターシステム対応
5,500円／ by アソビン教授

3Dゲームのド本命がやって来た。捕らわれのユーライアを救うべく超能力戦士は再び立ち上がったのだ！

おおっ、これぞ……

１月号でデビュー以来、爆発的人気を得てしまった……かどうかは知らんが、とにかく「私がアソビン教授だ」というわけで、ヨロシク頼むぞ。

私の今月の餌食は、この「スペースハリアー3D」だ。ちかごろセガのゲームはカンタンなゲームばかりだったのに対し、この「スペースハリアー3D（以下スペハリ3D）は、ちぃとばかり気合を入れんとできないゲームになっておるぞ。

まさにこれこそ3Dゲームの王道だな。

なお、１００万点以上出してネーム入れの画面にし、IIコンで、〝THREE〟と入れる（表示はされない）と、3Dが解除されてメガネなしでプレイできるぞ！

ここがチガウぜッ！

ここで、前作との違いをいくつかあげることにしよう。まず目につくのが、「敵キャラ総入れ替え」という点だな。あとで紹介はしていくが、とにかくザコキャラの強いこと。親玉より何倍も強くなっておるぞ。ザコより親玉のほうが弱いので、音楽がフェードアウトしはじめるとホッとしてしまうほどだ。

次に「さまざまな面でスピードアップがはかられている」ということも、やっていて感じたことの一つだな。とくに地面のスクロールが前に比べ、非常に高速になっておる。このスクロールのスピードは、ゲーム中でも落ちないというからたいしたもんだ。

地面だけでなく、ハリアー自身もかなりスピードアップしたぞ。前作ではハリアーのスピードがあまりにも遅すぎて、敵の弾に追いつかれてしまうといったことがたびたび見られたのだが、今回のハリアーでは、だいぶ少なくなっておる。

つまり前回に比べ、だいぶ操作性がよくなったといえよう。

３つめは「なんと地平線が上下に動く！」ということ。これはかなりポイントが高いぞ。動くのと動かないのとでは、だいぶ雰囲気に差が出てくるのでな。

ラウンド別パターン攻略だ

STAGE●1 PLATIA

少し走ると前作で出てきたキノコのようなブロッサムが見えてくる。ぶつかってみると、見事にコケるのだ。ここで「あぁ、今回もこのコケは健在だ……うるうる」と涙を流すのもいいだろう。しかも前作同様、コケている間は無敵状態なのだ。しかし動きの自由がきかないということもあって、死ぬことはあっても得るものは何もないぞ。

また、このブロッサムは走っているときに当たるとコケるが、ちょっとでも宙に浮いていると一撃で死んでしまうので、中途半端なところにはいないことが肝心だ。これは破壊できる地上物全般にいえることなので、しっかり覚えておくこと。



さて、さらに走っていくと、今度はタワーが出てくる。破壊不可能なのでよけるしかないのだが、まだこのあたりだと、すきまがかなり広いのでそれほど苦にはならんだろう。



▶スペハリといったら、これがなくっちゃね。



飛んでくるやつらもそれほど不可解な動きはしないので、気楽にやってくれ。

この面のボスはバイロス。メカニックになったスケイラといったところかな。倒し方も前作とまったく同じだが、ハリアーに接近している時間が長いので、より倒しやすいぞ。

STAGE●2 MOULA

いきなり上からハシのようなものが5本降ってくるが、これは一番下にいれば助かるぞ。しかし、このハシ（ポール）が迫ってきているときは視界が効かなくなってしまうので、注意が必要だぞ。次に出てくるのが、レイションという虫のような顔をしたやつだ。

こいつの動きには2種類あって、一つはハリアーの横を通過してしまうもの、2つめはハリアーの直前でいったん停止し、そのあと弾をまき散らしながら後退していくものだ。後者は弾をよけながら狙えばよいが、前者は敵の体当たりにも注意せねばならない。この攻撃をしかけてくるのは初めから数えて5匹だけなので、こいつらのときはできるだけ正面に出ないようにすることだ。



次に現れるのは、首だけドラゴンといった感じのロイダスだ。こいつはまったく陰険なやつで、ちょうどポールのすきまがせまいところで出てきよる。だから、ここではポールをよけつつ弾をよけ、さらに敵の体当たりもかわさねばならないのだな。どうかな？　キミたちはこんなにいっぺんにできるかな？　まぁ、セガっ子であるキミたちならわけなくクリアできると思うが。



この面のボスは、モーラだ。各パーツがパパッと飛んできて、ガキィーン！　と合体する様はまさに圧巻。しかし、これはたんなるみせかけであり、じつはとても弱いのだ。横長の長方形を描くように攻撃すれば難なく倒せるぞ。

STAGE●3 BITS

いよいよこの面あたりから、敵も変わった動きを見せるようになってくるぞ。

とくに地上物であるビーボ（ビンボーではないぞ）などはいきなりニョキニョキと伸びてくるので要注意だ。それとこの面では、できるだけ地上物は撃たないほうがよいぞ。あたりかまわず撃ちまくっていると、爆発で前が見えなくなり、突然出てきたビーボにやられてしまうというパターンがよく見受けられるのでな。

ちなみにビーボは一番上にいれば当たらないぞ。

次に出てくるのが上からパラパラッと降ってくるクローンだな。こいつは着地すると、こちらにむかって体当たりをしかけてくる。はっきりいってそれだけの敵なので、軽く一掃してやろう。

そしてこの面最強の敵、ティーフォーの登場だ。出現と同時に横にズリズリとスライドし、近くに来ると弾をまき散らしてくるのだ。こいつもやっかいなことに、きまって柱のすきまが狭いときにくるので、うまくよけないとアッというまに「ブワァァァッ！」になってしまうぞ。



[illegible]ボ、でも、いち[illegible]へーキだよ。

こいつが出現したら、弾を撃ち





▶3面のボス3変化。基本的な動きは前作のアイダと変わりないんだけど、最後の赤玉は誘動されてくるので要注意！

ながらスライドと反対方向に飛ぶのがよい。今回のハリアーは速く連射できるので、うまくいけば全滅させることができるぞ。

この面の親玉はザップル。まわりをトモスのようなものに囲まれておる。戦い方は前作のアイダと同じなのだが、死ぬと1発赤い誘導弾を出してくるので、気を抜かないこと。

STAGE●4 HARDEGGA

ミョーに寒そうな面だな。こういう面では「ハリアースッポンポンで風邪ひかん、どんと！」と叫ぶといいそうな（んなわけねーだろが！）。

以前は青々としげっていた木も、あまりの寒さに凍ってしまい、電磁ブラスターでは破壊できなくなってしまったのだ。これがまた非常にジャマで、ぶつかってしまうと、もう鼻血どころの騒ぎではないぞ。



▶こいつ、ちょうど木が密集しているところで出てくるんだよなあ。

空中物でまず出てくるのが飛行機のような形をしたやつだ。並んでくるので、画面真ん中あたりで弾を撃っていれば、一網打尽にできるぞ。

そして次に現れるのが不気味な顔だ。こいつの顔がどうも昔はやった、若王子さんに似ていると思うのは私だけだろうか？

まあそんなことはどうでもいいか……。えー、顔に続いて土偶が現れるんだが、本体にぶつからないように注意すれば、問題はないだろう。




いよいよ親玉だ。ここの親玉はゴメスト（GOMEST）というんだが、決して「ドメスト」とか、「ゲー〇スト」などと言わぬようにな。



こいつはまわりでグルグルしているやつらをやっつけてからでないと死なないんだ。しかし、みぐるみはがしてしまえば、後は1発で死んでしまうという、情けないやつでもあるぞ。

STAGE●5 HEAM

じゅわっちっちっち！　ここが噂の灼熱火山地帯か。まったくドラゴンランドってところは何があるかわからんな！　というわけで、氷の次は火、火、火の世界だ。

とにかくここで気をつけたいのは、無人戦闘機直後の敵だ。こいつはハヤオーの頭みたいなやつなんだが、ものすごくスピードが速いのだ。あらかじめグルグル回って迎撃態勢をとっているようでなければ、出現と同時にやられてしまうぞ。



▶ゲッ！　こんなのにつぶされたら一巻の終わりざんす！

その後現れる巨大なジャンプボールは、一番下にいれば死なないということも覚えておこう。

そして親玉ムシャの登場だ。ふりまわす剣に当たると死んでしまうようにみえるが、じつはただのみせかけ。よけるのは弾だけでいいぞ。しかし、ものすごい迫力だなあ。このセガ特有の迫力はまだ健在だな。



▶この面あたりになると、ひっきりなしに敵の攻撃が続くぞ！



▶親玉のムシャだ。すごい迫力のわりには弱いぞ！

STAGE●6 YORDE

その名のとおり、背景は一転して夜の町だ。雰囲気とは相反して、障害物のスピードはゲロゲロに速いぞ。はっきりいって、自分の通る道を完璧に決めておかないと、ミスはまぬがれない。しかし、さらに速い面が後に待っているという開発者の話からみると、いかにこのゲームが難しいかわかるだろう。

基本的な抜け方は2面と同じなので、スピードに惑わされぬよう、慎重に動こう。

ボスはこのステージと同名のヨルデ。弾をはきながらせまってくるが、まわりながら弾を撃っていれば楽勝だぞ。



▶こいつのパターンは2種類ある。おぼえておかないと痛い目に！



▶ザコになりさがってしまった2面の親玉。なんか悲しいなあ……。



▶どーゆー形してんだこいつ。それにしても弱いなあ。

STAGE●7 DAYAMON

この面はほかの面と比べてかなり短い。しかし、やり方を知らないと、ミスどころかコンティニューもせざるをえなくなってしまうだろうな。

恐いところは2ヵ所ある。どちらもカミナリサマの出現する場所だ。こいつは1ヵ所で4匹出てくるのだが、いつものようによけていたのでは、絶対といっていいほど助からない。ならばどうするのか？

答えは「弾を撃たれる前に倒す」ということだ。写真を見ればわかるが、出現位置は4ヵ所、それぞれ出現の順番が決まっておる。

出現の直前にその位置に待機、出現と同時に撃ち落とすという寸法だ。これができるのとできないのとでは、残機数に差が出てきてしまうので、かならずマスターしておくようにしよう。

親玉はJANUE、攻略法はヨルデとまったく同じ。やはりラクショだろう。



▶最近のヤクザは、指つめるより増やすのが流行だそうだ（ウソ）。



▶番号の順に手ぎわよく動いていけば、うまく倒せるぞ！



▶そういえば、キミはもうド○クエIII終わった？

つづくぞっ！

今月は半分の7面までを紹介してきたので、来月は残りの8～14面を紹介していこうと思う。

とにかく、このゲームはパターンとタイミングなので、それを修得すべく練習することが大事だ。

では今月はさらばじゃ、ハハハハハハハハハハハハハハハハハ！



▶ハリアーも木から落ちるってなもんや三度笠（何なんだこいつ）。



▶このゲームにはホネがある、なんちゃって（ゲーセンの帝王ネタ）。



▶この面は、障害物がメチャクチャ速い！しかもザコが強いっ！



▶う～～、手ごわい。先が思いやられるよ、まったく。

全ラウンド攻略ガイド

アレスタ



●セガ・エンタープライゼス／マークIII・マスターシステム対応
5,000円／by TAKE ON！

めくるめく高速スクロール！　おびただしい敵キャラの数！　こんなゲームを待っていたんだ。

μ植物を倒せ！

宇宙暦6―80年、惑星リマールは、超巨大コンピュータ〝DIA51〟に環境維持のすべてを任せていた。

ある日、DIA51は酸素合成用の新植物を生成するため、遺伝子操作を行っていた。そのとき突然、大規模な地震が発生した。その振動によってDIA51のデータが狂い、遺伝子のDNA配列が変化してしまったのだ。

遺伝子異常によって生まれたμ植物は、人間の脳に寄生し、自由自在に操ることができる知的生命体だった。μ植物は寄生した人間にDIA51を操作させ、さらに高度に進化し、さまざまな兵器を開発して惑星リマール全域を侵しはじめた。

惑星政府は、ただちに特務調査局に原因の究明を依頼。調査局はその期待に応えるべく、最新鋭戦闘機〝アレスタ〟を派遣した。

行け！　アレスタ！　DIA51内に築かれた要塞を破壊し、μ植物を制圧せよ！

というわけで、先月に引き続き、今月はより詳しくアレスタの内容に迫っていくぞ。前回はザナ○ク、ザナ○クと書いたけど、完成版ではよりオリジナルっぽくリファインされたから、ママもこれならOKさっ！（なんのこっちゃ）

シナリオも、遺跡や脳みそと戦うのではなくて、前述のような異色のストーリーになった。けっこうストーリーに沿った展開は、感情移入させてくれるぞ。

いきなりツボ！

それでは各ラウンドの紹介に入る前に、このゲーム全ラウンドに共通したツボを解説していこう。

まず、特殊兵器の効果的な使い方からだ。各兵器ごとの解説は表を参照してもらうことにして、ここではどれを使えば一番いいかを教えちゃおう。特殊兵器は、ズバリ2番がベストだ！

この2番、使い勝手がずいぶん悪そうに見える。それは、この2番をたんなる波動砲と見ているから。じつはこの2番、ビームを発射しない充電(?)中がオイシイのだ。

というのも、充電中の2番は、正面と横に関してはほとんど無敵で、完全にバリアの役目をはたしているのだ。だから、この2番を張って最後部でギャラガしていれば、まず大丈夫ってわけ。対要塞戦では、波動砲をガンガン使えばオニのような要塞もあっという間にクリアできるから、攻めも守りも言うことナシ！

2番のもう1つのメリットは、回数制だということ。つまり、波動砲を撃たない限りは時間無制限に正面にバリアを張っていられる

特殊兵器を使いこなせ！

No.	兵器	使用制限	解説
1	全方位弾	無制限	最初にセットされた特殊兵器。アレスタの移動方向へ向けて発射でき、レベルアップで連射。さらにラグバッサーも撃ち落とせるぞ。これが使いこなせないと立ち直るときキツイ。
2	ウェーブガン	80発	ボタンを押し続けることによってエネルギーがたまり、ボタンを離すと発射される貫通弾。レベルアップすれば満タンまでの時間が短縮される。別名○ール・タイプ(？)
3	レーザー	50＋レベル×5秒	前方にあるあらゆる物を貫通する。レベルアップすると2連装になり、さらにレーザーが長くなる。要塞に対しては強力だが、囲んでくるザコには不向きかな。
4	ローリング・ファイアー	80秒	アレスタの回りを回転しつづける貫通弾バリア。レベルアップによって弾が大きくなり回転が縦長になる。使えそうだがちょっとスキが多い。
5	ホーミングミサイル	80発	2つの弾がたがいに回転しながら敵に向かって飛んでいく。レベルが上がるとスピードアップし、貫通するようになる。別名〝なまけもの〟。使えないけど、ないよりマシ。
6	スイングウェーブ	80秒	自機の動きに応じてウェーブを飛ばせるので前方の敵、敵弾、地上物を根こそぎにできるのだが、時間制限がネックになるだろう。レベルアップでウェーブの幅が広くなる。
7	プラズマボール	80秒	自機の前方に対空能力を持った火の球ができる。レベルアップすると2個、3個と前に付き、ダンゴのようだ。ちなみに今月ボクは、またダンゴになってしまった……。
8	ワイプレーザー	80発	長いレーザーが左右に往復しながら前方に飛ぶ。貫通能力もアリだ。レベルアップするとレーザーがより長くなる。見ため立派だが、これもないよりマシという武器だと思う。

んだ（実際には、ずーっと充電していると勝手に発射してしまうから気をつけよう。発射直後にやられることもごくまれにあるのだ）。

これは、まったく無制限に使える1番は別としても、いつ切れるかヒヤヒヤしながら使わなければならない時間制の3、4、6、7番よりずっと有利だ（とくに、特殊兵器が地上に配置されてないラウンド6）。5、8番も回数制だけど、この2つは弾を撃ちつづけていないといけないから、あっという間になくなってしまう。だか



▲アレスタ緊急発射！　ギュユユユー！

ら、2番とは比較にならない。

2番以外の正面バリアとして7番がある。見ためは2番より強そうだが、意外に横からの攻撃に弱い。さらに時間制ということもあり、使いではイマイチ。やっぱり2番が一番だぜ！（まぎらわしい表現だな〜）

次に、好きな特殊兵器を手に入れる方法を紹介しよう。特殊兵器は、地上にセットされている以外に、ランダー（おっと、このゲームではセオミというのか）が持ってきてくれる。これを活用するには、要塞でスクロールがストップするところをうまく使えばいい。

つまり、要塞を壊さないようにしてできるだけねばり、パワーチップを取りまくるのだ。パワーチップを一定数取ると、セオミが特殊兵器を数字の順で次々と持ってくるから、うまくやると3つか4つ順番を送ることができる。

具体的に説明しよう。たとえば要塞直前でやられてしまい、セオミの持ってくる兵器が6番くらいだったとする。ここですかさず6番か7番を取り、パワーチップをたくさん取って、2番が来るまで要塞前でねばればいいわけだ。要塞では敵機の数が少ないので、ここでねばるとパワーチップも意外に貯めることができるんだよ。

あと、覚えておくといいのが、ザナ○クでもおなじみの「パワーチップや特殊兵器を取った直後は一瞬無敵になる」技だろう。立ち直りには欠かせないテクニックだ。アレスタではザナ○クと比べてパワーチップがたくさん、しかも手前に向かって落ちてくるので、つなぎ取りすればかなりの時間無敵になり、体当たり攻撃で画面全体に散らばった敵や敵弾を消すことができるのだ。敵弾に取り囲まれているような難所でも、かなりの確率で切り抜けられるぞ。

いくつかポイントをあげたけど、これらに留意すれば、シューティングゲームの苦手なキミでも、1日、2日でエンディングが見られるだろう。

ちなみに、ラピッドなしでも連射してくれるから、ボタンは押しっぱなしでも十分できるよ。

TAKE OFF ALESTE

それでは、各面の紹介に移ろう。ラウンド1は、スタートにふさわしくかんたんな面だ。――敵の前衛部隊と接触したアレスタ。最初の難関を突破できるか？

前半、特殊兵器のある兵器タンクが並んでいる。しかも各番号2個ずつあるからパワーアップも十分！　最初は、ここでいろいろ試してみるといいね。ボクはもちろん、迷わず2番を取るけど……。



▲ミサイルの連射！　こんなとき2番があると楽だ。

最初っから、いきなり小さな敵が波状攻撃をしかけてくる。とくにやっかいなのは、画面中央まで進んで弾をバラまいて逃げるブリバーと、ザナ○クでもおなじみのカラの中からミサイルを飛ばしてくるトキテだろう。ブリバーに対しては正面で連射、トキテはカラ



▲おおっ！　特殊兵器がいっぱいだ。すかさず立ち直ろう。

が開く前に撃ち落とすしかない。カラは2番のバリアでも消せない最強キャラなので、体当たりしないようにしよう。

後半になると、これらに加えて、3方向に弾をバラまくターン、ミサイルのふりをして弾をボロボロ残していくファウ、左右から出現して弾を放射状にバラまくトレイター、そしてザナ○クでおなじみのミサイルを連射（！）するミラマなどが交互に攻撃してくる。まさに、非常にハードなシューティングシーンが展開するんだ（しかも、この間にもストレイやT・アングルといったザコ戦闘機がひっきりなしに飛んでいる！）。

さて、弾、弾……とタマタマ書いてしまったが、アレスタには、基本的に2種類の弾がある。いわゆる赤い弾（ラグバッサー）とひし形の青い弾（セルバッサー）だ。

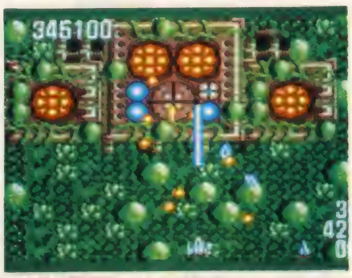
セルバッサーは敵機や地上物同様にアレスタの通常弾（クラスタービーム）で撃ち落とせるが、ラグバッサーは特殊兵器を使わないと消せない。だから、丸腰のとき（1番1個のとき）は、とりあえずなんでもいいから特殊兵器を取ったほうがいいぞ、どれでも、ないよりはマシだ。

話をもとに戻そう。1面ではスタート直後、中盤、要塞の直前と、3カ所に兵器タンクが配置されているので、立ち直りは比較的かんたんだ。そして要塞は、大型の追尾式セルバッサーを大量に吐き出してくるけど、力押しでつぶせるぞ。アフターバーナーをかけて2面へ進もう。

DEEP FOREST

ラウンド2。――砂漠を越えて深い森へ……。そこには“植物の手に落ちた防衛軍の基地が多数存在していた。

敵の攻撃は1面とそれほど変わらないが、ターンやストレイが、イヤラシイ動きで、回転するラグバッサーを飛ばしてくる。こういう



▲3番は要塞戦にはとっても役に立つぞ。

自機の動きに関係ない弾は1番やっかいで、2番を付けていても安心できない（誘導弾のほうが正面に飛びこんでくれてありがたい）。

さらにここには、ダイナ・トレイターというワープ攻撃をしかけてくるボスキャラが登場する。こいつは通常弾をハネ返し、回転ラグバッサーをバラまく強敵だ。ダメージを受けると変色して爆発するけど、ザナ○ク同様に最後っ屁ミサイルを飛ばすので注意。

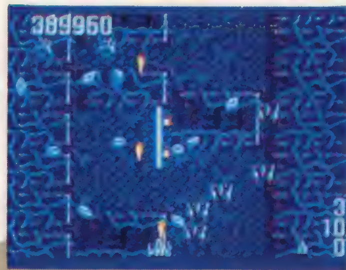
GREAT RIVER

ラウンド3。――グレートリバー上での敵の本格的制圧部隊との死闘！　防衛軍基地も多数登場だ。

ここでは、面の最初に新キャラ、ベイ・ダーが次から次へと現れて、セルバッサーを雨あられと降らせ

てくる。この面でコンティニューすると面の最初に兵器タンクがないので、ちょっとキビシイだろう。さらに、川の中にある防衛軍基地はスクロールアウトするまでセルバッサーを撃ってくるので、後ろからやられないように！

この面のボス、トレイター・ラグはスピードが遅いので、逃げ回っていればいつかは倒せるだろう。



▲ベイ・ダーのセルバッサー攻撃。早めにつぶさないと弾だらけだ。



▲海上の防衛軍基地。水が単色なのがちょっと……。

MU-PLANT

ラウンド4。――すでに、ここまでμ植物は成長していたのか！ ビル上に巨大砲台を並べるμ植物に、正義のビームをたたきこめ！

画面は緑一色で、とっても目によろしい（というか見づらい！）。要塞は2ヵ所（アレスタでは、どの要塞も攻略法はそれほど変わらない。パワーチップを取っていれば、力押しで十分勝てるぞ）、ボスはトレイター・ラグを高速化したマニアック・トレイターが登場する。

後半、ラグバッサーをバラまくトレイターが出てくるので、バックを取られないうちに自機を左に寄せて全滅させよう。



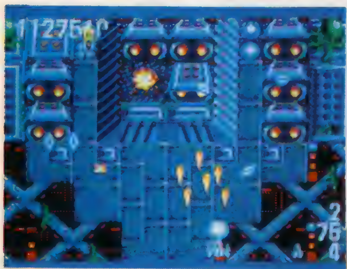
▲さきみだれるμ植物。でもそんなにここは強くない。

INVATED

ラウンド5。――敵の反撃も熾烈を極める。敵要塞を連続突破して、DIA51に突入せよ！

最初に兵器タンクが並んでいるから、自分の好きなやつを装備しよう。こんなサービスはここが最後だから、慎重にね。

要塞は3ヵ所。とちゅう、多弾頭のラグバッサーか強化型のドラグバッサーを吐きながら飛び回るリ・トレイターが出てくる。もうこの辺はおしんでガンバルっきゃない！ ボクは立ち直れる自信がないから2番でふんばっていたけど、ウデに自信のある人は6番等で攻めのプレイをしてもいいね。



▲ラウンド5の最終要塞。セルバッサーばっかりだから落ちついて。

IN-DIA51

ラウンド6（最終面）。――DIA51に侵入してのファイナル・バトルだ！ キミはμ植物の正体を見ることができるか!?

とちゅう、要塞は4ヵ所（！）、その間にボスキャラ総出撃（！！）、さらに道中に兵器タンクなし（！！）、コンティニューすると5面にZAP（！！！ヒェーッ）、そのうえ板がはがれて落ちてきたりと、もうメチャメチャだ。

やられてしまったら、要塞のところでパワーチップと特殊兵器を稼ぎ、うまく立ち直るしかない！

ここまで来れる人は、どうにかふんばってエンディングを見ようね。

ちなみに、このゲームにはラウンド0という隠れ面があるのだ。探してみてくれ。それでは！



▲この板は○キュラじゃないからこわしちゃおう。4000点だ。

手ごわいボスキャラ！

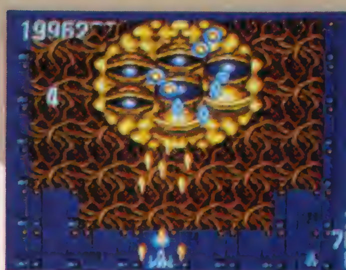


ダイナ・トレイター
2面のボスのくせに回転ラグバッサーを飛ばす強敵だ。

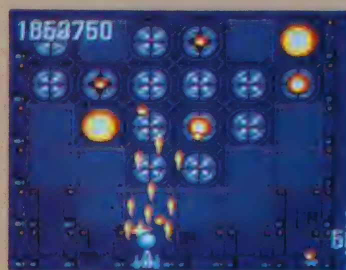
トレイター・ラグ
ジワジワよってくるからぐるぐるまわってじっくり攻撃しよう。

マニアック・トレイター
ラグよりスピードが早い。装備が落ちているときは慎重に。

リ・トレイター
8の字に飛び弾を8方向に飛ばしてくるが自機を見てないからラク。



▲μ植物が正体を現した。コマンド？ なんてね。



▲ラウンド6の最終要塞。ここまできた人にはかんたんだね。

うざったいザコたちだよん





▲ラウンド0が隠されているところはまるでザナ○クだ。



▲エンディングもやった分だけのものが用意されるぞ。



後半ラウンド徹底攻略!

特集2●きらめくセガ・疾走レポート

アレックスキッド・ロストスターズ

セガ・エンタープライゼス／マークIII・マスターシステム対応
5500円／by TAKE ON!

ステラがいないのがちょっと残念だけど、夢いっぱいの仕上がりに、TAKE ON!もタイコ判!!

FIND THE MIRACLE BALL

先月号ではラウンド3まで紹介したので、今月はその続きだよ。その前に、ゲームシステムの変更点について触れておこう。

自機（アレク）はやはり残機制ではなく、時間制だ（メーターが一定時間ごとに減る）。ただし、敵に触れてミスするごとに時間が減り、落下した場合は時間が減らないかわりにマップの区切りのポイントまで戻されるというシステムになった。これをうまく使うと、場所によっては、SCマークで時間を増やし、落下してループ……を繰り返して逆にメーターをFULLに戻してしまうなんてこともできるから、各自研究してくれ。

ラウンド4

いきなりの水中面。シュノーケルを付けたアレクを、ジャンプボタンで泳がせよう。ビデオゲーム版では甲板のシーン（スターシップという沈没船なのだ）もあったんだけど、マップがちょっと短くなった感じだ。



▲テトラなんたらのビンは名前のわりにたいした毒じゃないぞ。

オクト・パシーのスミ攻撃をかわすと、テトラヒドロアヤーノキシル・イソム・ラーアツノイドという毒薬のビンが落ちてくるから、SHOTで撃ち落とそう。

鉄骨をくぐっていくと、電気エイのビーと、ハリヤクジュッポン（いい名前だなあ……）がいる。ビーは電気をX字状に放射しているので、うまくかわそう。



▲ハリヤクジュポンにビー、ポテキンチャク。名前がいいね。

集団で流れてくるギョギョギョは、斜めに突っきるといいようだ。ビデオ版では強敵だったボーンフィッシュは、小さくなって（骨が3本しかない……ウルウル）しまったから問題ナシ。

この面の難関は、やはりゲラクだろう。とちゅうにいるやつは上を抜けていけばいいのだが、どんづまりにいるほうは上に鉄骨があるので、そうもいかない。SHOTで子供をやっつけながら、慎重にクリアしよう。



▲ゲラクの子供は、SHOTがないとちょっとキツイ。

ミラクルエビフライバナナアメリカンホットドッグ貝の中のミラクルボールを取って、面クリだよ。

ラウンド5

最初に登場するのが、1面のバウワウの親戚のような恐竜グワオー。こいつもビデオ版と違って、"GWAO"の文字攻撃が遅いので、さっさと飛び越えてしまおう。

ジャンプジャンプで進んでいくと、ジタバタ（こいつ、どうやって飛んでいるんだ?）がツカツカのタマゴをポタポタ落としてくるけど、背景のお山を鑑賞しながら、ホイホイよけられるよ。



▲GWAO! 1頭身（?）の体からものすごいパワーだ。

さらに進むと、足場が何も見えない場所に来る。ちょっと待っていると、渡り岩が斜めに落ちてくるので、下りのエスカレーターを昇る要領でホイホイ進んでいこう。

洞窟に入ると、上からラッカテーが落ちてくる。こいつは自滅するけど、時間の惜しい人はSHOTで撃ち落としてもいいぞ。

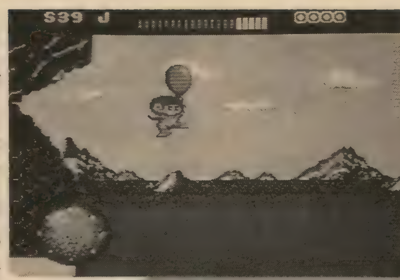


▲名は体をあらわすという典型、デッカイワー。

つり天井をかわしてさらに奥に進むと、頭上に大きな岩、デッカイワー（こんなネーミングばっかりだ）が……。目をつぶって下を通り抜けると、デッカイワーが落っこちて転がってくるから、Bボ

タンダッシュ！……はないから、ひたすら走って逃げよう。

うわっ！ ガケっぷちでもうアトがない……というところで風船が飛んでくるので、つかまって、しばしお空の散歩。でも、地面が見えてきたら自分から落ちよう。さもないと、アルマジローの上に落ちてしまうのだ。


▲絶体絶命というときに風船が飛んできた。ピットフォールIIだね。

またガケッぷちに出た。今度はどうするのかなーと思いつつ目の前のつり革につかまると、スーッとすべり落ちてジゴラの口の中へ……直前でうまく落ちよう。

ジゴラの頭に乗って、ジタバタ、ポップコーンの岩の攻撃をかわせば面クリだ。ここは最後が楽だからいいなあ……。


▲つり革につかまってジゴラの口の中へ。ワイヤーがないぞ！

ラウンド6

ここはどうやら口の中のようだ。いきなりムシバキンがはねていたり、上から自己ホーカイする虫歯が落ちてきたりするのだ。

臼歯をかわして進むと、今度は巨大な分銅、のどちんこが襲ってくる。こいつは先のほうにしか当たり判定がないので、ジャンプでよけられるけど、タイミングがメチャムズイぞ。ボクは何度も後頭部を直撃されたり、顔面をつぶされたりして、SMの世界にトースイしてしまった。

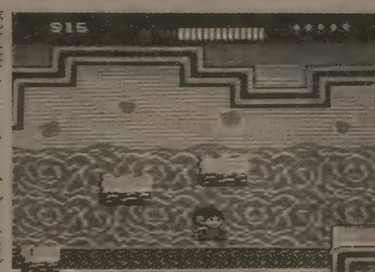

▲のどちんこ。よくみると球にブツブツがついてるぞ。

ふくらむハイホーや転がってくるカルノフの頭のようなものをかわしていくと、水滴がポタポタ上から落ちてくる。こいつは、SHOTでたたきながら進んじゃおう。

その先は、難関、食物ボートだ。こいつは、下に落ちて消化されてしまうわずかな時間しか上に乗れないから、タイミングよくジャンプの連続で越えていこう。

このへんで連続ミスするとタイムがなくなってあせるが、この後十分補給できるからご心配なく。

さらに、ムシバキン、臼歯の連続攻撃をクリアし、グニョグニョアメーバをくぐり抜ければ面クリ。

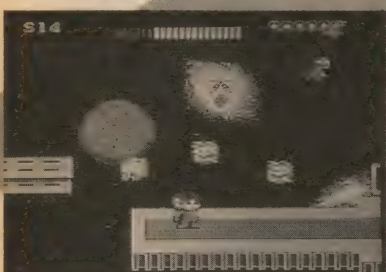

▲難関の食物ボート。消化される前にジャンプだ。

ここのジャンプのタイミングが難しいという人は、画面がスクロールストップする直前にわざとミスして透明になろう（スクロールストップ後は、左端まで戻されてしまう）。この技は、どの面でも使えるよ（なんとなく邪道……）。

ラウンド7

最終面ジグラット。ここでは、アレクのジャンプ力がメチャ強力になっているので、うまく計算してハイジャンプを決めよう。グリーンメテオやグワオー、鉄人14号が襲ってくるけど、まず当たらない（ここは敵の数が少ないのだ）。

5面と同様、岩エスカレーターが出てくるから、1ジャンプで飛び越えちゃおう。氷の剣がところどころに立っているので、着地に失敗して下半身血まみれにならないように。


▲ジグラットのファイヤータンク。ここもSHOTなしではキツイぞ。

ボスのファイヤータンクは、火の玉をガンガン飛ばしてくる。ここでSHOTを持っているかどうかが、生死を分けるぞ。面クリすると、ミラクルボールが星座に変わるデモが見られるぞ。

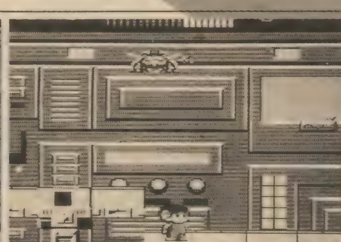

▲エンディング。この像はカルビス大王ではないぞ。

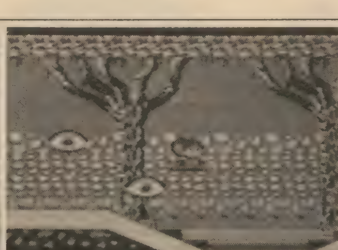
2周目は隠れキャラが出てこないし、少々難度も上がるから、1周目を楽々クリアの人でもちょっとやりごたえがあるぞ。といっても、あまり難度を期待しないようにね。軽快なBGM、きれいなグラフィックを楽しむ、鑑賞・接客用オヤツソフトなんだから……。


▲よみがえる星座。なんとなく聖闘士星矢の世界……。

2周目はこうなる！


▲ペンゴ登場。アイスブロックはこわせないから注意だ。


▲ブーンが飛んでるけど、難度に影響なし。


▲エリスも出てくる。ジャンプでかわしちゃおう。


▲星座盤に12星座がそろった。さあ真のエンディングだ！

（次ページへ）

午後1時～／心斎橋大丸 ●東京大会──3月25日(金)午後1時～／ニチイ新座店 詳しくは、☎03・865・8330へ。

表情を楽しめ！

ギャラクティック・プロテクター



セガ・エンタープライゼス／マークIII・マスターシステム対応

5,000円／by ヘッディ・ワンメガ

パドルゲームの第3弾は、とんでもないノリ！SDIのコミカル版なのかな～!?



パドルゲームの第3弾としてデビューしたこのゲーム。オパオパとウパウパ(?)を操作して地球、木星、土星を侵略者から守るというのがゲームの目的だ。アイテムを取ると、分身がついたり、3ウエイショットになったりする。全部で25面あって、当然先に行くと敵の攻撃が激しくなる。

と書いたものの、じつはラピッドをつないでしまえば全面クリアは超楽勝!! エンディングを見ながら怒りがこみ上げてくる人もいるだろう。というわけで、このゲームは完全に恋人接待用(2人同時プレイができる)。3つの星の表情(これはじつに豊かでコミカル)を楽しむためにプレイするのがいいようだね。コントローラーは別売りで2000円だよ!!



新作情報

みなの衆、久方ぶりじゃのお。わしじゃよ、謎の予言者じゃよ。最近わしの水晶玉も新品に買いかえたせいか、ずいぶん先のことまで見えるようになったのじゃ。6月までのラインナップは最後にまとめとくとして、夏場へ向けての予言をしておこうかの。

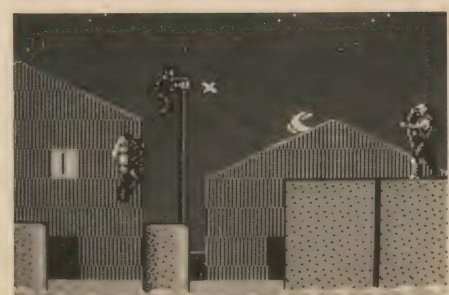
むむっ、高校野球のゲームが7月に出るようじゃ。セガ開発部スタッフの自信に満ちた顔が見えるぞ。ン？ その向こう側にはJ誌のマンガのタイトルがある。そのとなりには、大小のローマ字のRPGの名も見えるし、何よりもすごいパワーが横スクロールで迫ってきておる。セガの飯田氏の「ちゃんと1本で出すんだよ～ん！」という脳天気なコメント付きじゃ。

★発売スケジュール──アレックスキッド・ロストスターズ(2M・3月10日)／アルゴスの十字剣(サリオ・1M・3月25日)／ブレードイーグル(2M・3月下旬)／星をさがして(2M・4月2日)／忍─シノビ(2M・4月上旬)／キャプテンシルバー(2M・4月)／スーパーレーシング(2M・4月)／ソロモンの鍵(サリオ・1M・4月22日)／天才バカボン(2M・5月・©フジオ・プロダクション)／剣聖伝(仮称・2M・5月)／栄光への道(2M・5月)／サンダーブレード(2M・6月)／魔王ゴルベリアス(2M・6月)／め組レスキュー(1M・6月)／アウトラン3D(2M・6月)

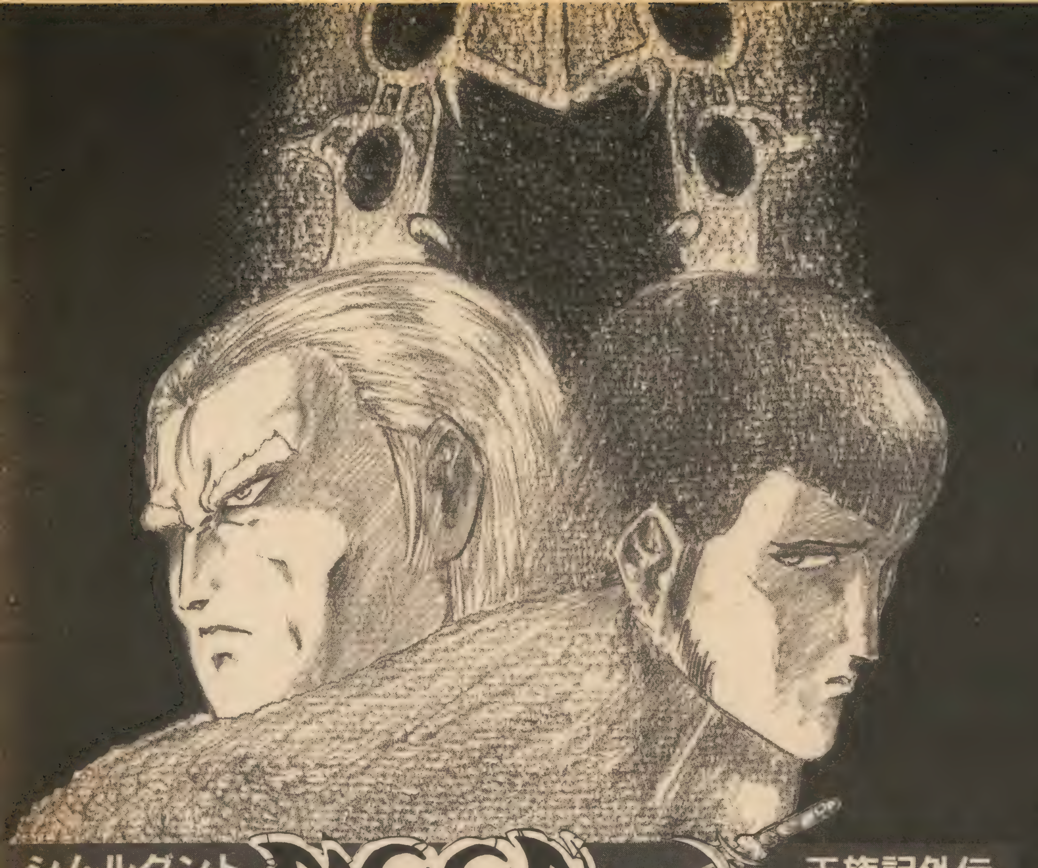
※注──1Mは5000円、2Mは5500円です。



▶ジョー・ムサシを操作して子供忍者を救い出せ！



▶MISSIONは全部で5つ。2Mで完全移植だ！



● 前回までのあらすじ

読者参加
本格ハードボイルド
ファンタジー
RPG

「ウェイ・アヴンの猟犬」として殺戮鬼と化したアスライル・セファイス、通称「ムーンダンサー」は、唯一の友キュラオンの処刑人とされることによって逆に眠らされていた意識を取り戻した。彼は復讐のため、単身ウェイ・アヴンの住むヴェセル・サライを目指す。その矢先、「闇の魔道師」ガズナクから魔法の炎を授かる。彼は何者も通り抜けたことのない「闇の門」に挑み、そこを守る醜悪な虫を払いのけて一路ウェイ・アヴンの塔へと向かった。しかし、その行く手を阻む者がいた。我欲のためには人殺しさえする男、セリオースである。彼はアスライルの持つ剣シズゥファルザを手に入れようと企むが、それはセリオースの扱える代物ではなく、逆にアスライルに右腕をもぎ取られてしまう。一方、ヴェセル・サライに辿り着いたアスライルは、正体不明の魔法使いの強大な力に行く手を阻まれるのだが……。

シムルグント 王族記外伝

MOON DANCER
月下の舞人

文●堀 蔵人　イラスト●S.FUJIOKA

・1・ ドゥルーズ・ルアの盾

ウシュトク・ルハイは今、かつてないほどの喧騒に包まれていた。第7部隊の長ゼフロヴが「銀の手」を砕かれ、瀕死の状態で発見されたからである。そしてムーンダンサーと妖鐘鬼が失踪し、事態は何かきな臭いものを感じさせている。加えて、起き上がることさえままならぬはずのゼフロヴも後を追うように失踪していた。

兵舎の中ではさまざまな憶測が飛びかい、今まで心の奥深く閉じこめられていた不安がふたたび顔を覗かせはじめていた。自分たちの「死」を暗示する不安を……。

それは猟犬たちの間だけでなく、鎧細工師たちの間にも伝染した。そのなかにあって一人別の不安を抱く者がいる。彼の名はカルラグという。彼はセリオースの鎧鍛冶を任されていた男、ねじけた心が生み出す邪悪な技を持ち、生み出してはならないものを数知れず作ってきた男である。

あわただしく人の往き来する工房のまわりを、彼は不安げに見回わした。

「妖鐘鬼がいなくなったわけは察しがつく。おおかたいつもの癖が出たに違いあるまい。いぎたない狐め! あいつはいつもそうだった。わしの作ったとびきりの芸術品を持っていっては台無しにしくさる。

ああそうとも! あいつは欲しいものはどんなに汚い手を使おうと必ず手に入れたからな。あいつはシズゥファルザを取りに行ったのだろう。だが、ムーンダンサーとまともに戦って勝てるわけはない。たとえ智略を巡らそうと、おそらく勝ち目はない。

とすれば、あいつはたぶん『あれ』を狙ってやって来るだろう。しかし、『あれ』だけは渡すわけにはいかん。たとえウェイ・アヴンにでも『あれ』だけは渡せん。少しでも気を許せば、何が起こるか作ったわしでさえ予想もつかんのだから……」

カルラグがそう呟いたとき、暗がりから背筋の寒くなるような声が聞こえた。

「そうともカルラグ、お前の言うとおり、俺は『あれ』を取りに帰ってきたのさ」

セリオースの鎧が小さく音をたてた。

「妖鐘鬼……」

カルラグはゴクリと喉を鳴らす。

「あいつを俺の意のままにするには、『ドゥルーズ・ルアの盾』を使うしかなさそうなんでな」

闇からぬっと現れた彼の目には、狂気を含んだ欲望が渦巻いていた。カルラグはセリオースの形相のあまりの異様さに、じりじりと後退りしていた。

「お、お前は自分の言ってることの意味がわかっているのか? ドゥルーズ・ルアは未



完の盾なのだぞ！　もし勝手にあれが力を解放してしまったら、誰もそれをとめることはできぬ。あの盾がいったいどれほどの力を持っているか、それはわしすら推し量ることはできない。まして、お前のような身勝手な男があれを使うというならなおのことだ。おい、誰か！　こいつを早くどっかへ連れていけ！」

カルラグは、なかば悲鳴に近い声で叫んだ。

「よく言うな、カルラグ。人を殺すために今までどれほどの武具をその手で作ってきたんだ？　『ツァガルの槍』で俺は町の女を刺したことがあったな。そのとき女はどんなふうに死んだか知っているか？　槍が刺さったところから腐りはじめ、生きたまま全身が腐って死んだんだ。『ゲイロム』はどうだ？　そら、お前が傑作だと言って俺に渡した小手だよ。あれには俺も正直驚かされたな。まだ若造の兵士の腹をあれで殴ったら、しばらくしてからのたうち回って死んじまった。後で鎧をはがしてみたら驚くじゃないか、やつの腹はうじ虫に食い荒されちまってた。それから……」

「やめろ!!」

カルラグは嫌悪と恐怖のために真っ青になっている。セリオースは、おもしろそうにニヤニヤ笑いながらカルラグの顔を覗きこんだ。

「どうしたカルラグ、気分でも悪いのか？　さあ我を張っていないで、ドゥルーズ・ルアを出してこい。俺とお前はひとつ穴のムジナ、いまさらどこにも逃げるところはないことを忘れんことだ。お前さえものわかりがよければ、ここだってけっこう居心地のいいところにしてやる。だが、もし断るというのなら……」

セリオースの鎧が陰気な音を立てる。

「二度と正気に戻れぬように狂気の淵へ落としてやる」

その顔には狂人の相が浮かんでいた。

「やるがいい。だが、もしわしが狂ってしまったら、ドゥルーズ・ルアは永遠に手に入らぬぞ！　それでもいいのか？

わかってくれ、妖鐘鬼。わしは命が惜しいのだ。年を取れば取るほどその気持ちは強くなるばかり。今までのちゃちな武器ならわしも何も言うまい。しかし、ドゥルーズ・ルアは桁が違うのだ。あれは作ってはならぬもの、人の知恵を超えたものなのだ。そのうえ性質はすこぶる邪悪ときている。

もしお前がどうしてもムーンダンサーを打ち負かしたいのなら、わしがすべての知識をかけて、とっておきのやつを作ってやる、それでどうじゃ？」

カルラグは懇願するように言った。

「カルラグ、老いぼれたな。お前の作れるものなど、たかが知れていることがわからんか？　俺だと思っているのか？　お前の作るものでムーンダンサーが倒せるなら、とっくに俺がこの手で引きずってきている。よかろう、お前の答えは聞いた。知恵の回らぬただの年寄りに過ぎぬカルラグよ……」

その言葉とともに、セリオースの髪がいっせいに逆立ち、狂ったように全身の鱗が鳴き叫んだ。

「聞け、狂気の叫びを！　そして落ちゆくがいい。永劫の救いなき闇の中へ！」

カルラグは、何かかつて見たこともない怪物でも見てしまったかのように虚空を凝視したまま、声もなく頭を両手で抱えている。

「カハァァァァ!!」

老鎧細工師の喉から絞り出された声は、くびり殺される鶏の喉から洩れるようにぞっとする響きを帯びていた。

やがて口がだらりと開き、目は焦点を失い、カルラグはすでに狂気の国の住人になっていた。

「ちっ、手間を取らせたな。早くドゥルーズ・ルアを手に入れなければ」

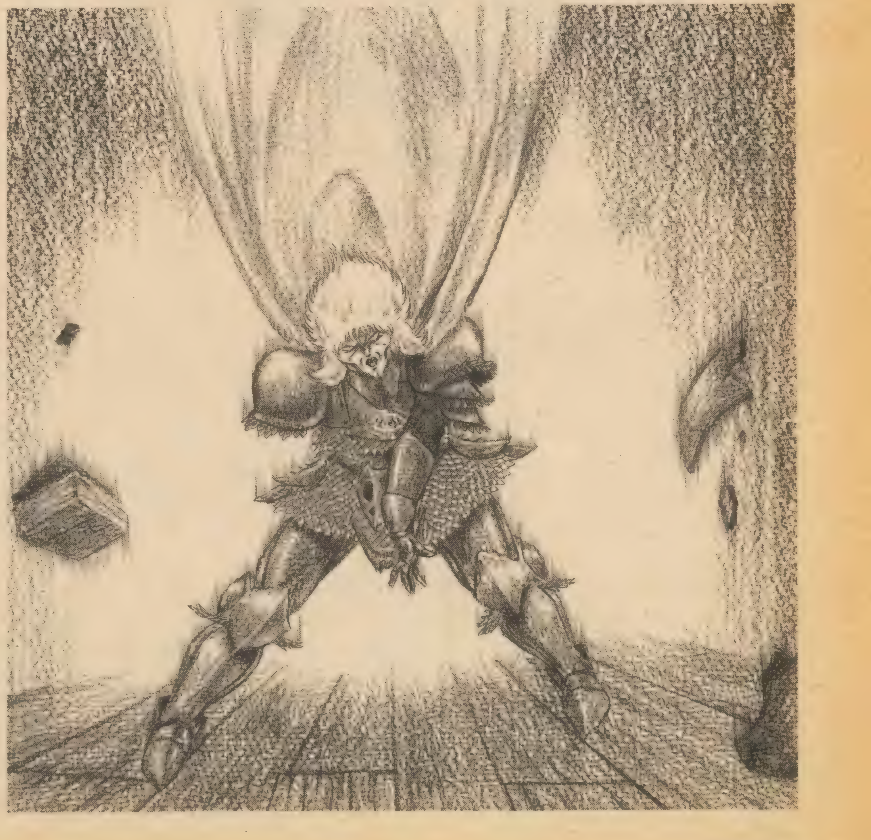
セリオースは、カルラグの小屋の扉をいきおいよく蹴破り、薄暗い部屋をギラギラ光る目で舐めるように見渡す。

「面倒だな……」

彼はしばしその場に立ちつくしていたが、突然かっと目を見開き、体中の鱗という鱗を打ち鳴らし始めた。狭い小屋の中で共鳴音は出口を求めて鳴き叫ぶ。床板はたまらず粉々に砕け、鏡は割れ、壁も天井もバキバキと音を立て、軋みながら崩れていく。さながら竜巻の到来を思わせる光景であった。

木片や陶器の破片の飛び散る小屋の中、セリオースはじっと耳を澄ませた。すると、かすかに何か金属的な反響が床下から聞こえてくるのに気づいた。

彼はいったん力を弱めると、音の聞こえた床板に向かってすべての力を放った。床下は粉微塵に吹き飛び、小暗い床下にはセリオースの作り出し



た波動に応えるかのように、低く小刻みに震える青銅造りの盾が眠っていた。

「これか、ドゥルーズ・ルアは……」

　ドゥルーズ・ルアの中央には野獣の顎のように恐ろしげな牙を生やした口が開き、その奥には底知れぬ闇がうずくまっている。セリオースは左手を差しのばし、そっと盾を持ち上げた。

——その顎は暗黒の呪いを唱え、黄泉の地の果てより
その姿を現す——

　カルラグの家に代々伝わる技の伝承書のなかにある、ドゥルーズ・ルアについての一節である。さだかにはわからぬものの、セリオースにはこの盾が異次元界とこの世界を繋ぐ扉であり、ここからとてつもないものが現れるであろうということだけで、体中の血が沸きたつような興奮を感じていた。

　とそのとき、背後に何者かの気配を感じてセリオースは振り返った。月光を背に痩身の男の姿がそこにあった。

「その男、死んで当然の男だが、お前のやり方にはへどが出るな」

　その声には聞き覚えがある。ヤ・ルムゥ、「氷炎鬼」のものだ。セリオースはゆっくりとドゥルーズ・ルアを、失った右腕の付け根に固定し、立ち上がった。

「第五部隊の頭が俺に何の用だ？」

　あくまでも嘲笑的な態度を崩さず、妖鐘鬼はヤ・ルムゥに近づいていく。彼が応えた。

「匂いさ、妖鐘鬼。お前が引きずって来た、俺の運命を握る何かを暗示する匂いがここに呼び寄せたのさ」

　錆色がかった彼の目が、セリオースの黒い瞳とがっちりとぶつかりあった。

「おもしろいな、俺がお前の目を治してでもやれるというのか？　見当違いだ、早く立ち去れ！　俺は急いでいる。邪魔だてするなら容赦せん！」

　セリオースは今まで保っていた嘲笑的なそぶりを捨て、本来の残忍さをあらわにしてヤ・ルムゥに牙を剝いた。しかし、ヤ・ルムゥは冷やかに笑い返す。

「行くがいい。別に足留めする気はない。だが、お前は今の自分の姿がどう見えるか知っているか？　飢えた狼と同じだ。せいぜい気をつけることだな。今のお前なら俺でも息の根を止めることができるぞ」

　それだけ言うと、ヤ・ルムゥは踵をかえして自分の兵舎へと帰って行った。

「小賢しい魔道師の息子が！」

　セリオースはその背中に口汚なく罵りの言葉を浴びせた。しかし、ヤ・ルムゥはその言葉さえ耳に入っていなかった。

——やはり、この予感の元はムーンダンサーなのだろうか？　妖鐘鬼をあれほど逆上させる者がいるとすれば、あの男以外に考えられる者はいない。とすれば……——

　ここにもう１人、消すことのできぬ憎悪を抱くものが今まさに動き始めようとしていた……。

2 銀色の戦士

——これが真の意味の魔法なのか？——

　アスライルのなかで驚嘆と憎悪が交錯していた。ガズナクの言うとおり、魔法はまやかしなどではなかった。だが、彼はそれでも魔法を至高のものだとは認めない。人が何かに頼りきったとき、人としての尊厳は地に落ちる。今の世がそうであることを、彼は骨身にしみて感じていたからだ。

　アスライルは、怒気を含んだ口調で未知の若者にうなるように言いはなった。

「聞け！　もしお前がウェイ・アヴンなら、ここに墓が１つ立つことになるだろう。お前のものか、俺のものかそれを決めるのは『時代』という審判者だ。キュラオンを死に至らしめたのは魔法という名の腐りきった法であり、その門番がお前たち魔法使いなのだ。俺はキュラオンと俺自身にされた屈辱の返礼をするために、あえてアスライルであることをやめた。そうだ、俺は闇に狂う戦士ムーンダンサーなのだ！」

　彼は得体の知れぬ若者に向かってこう言った。しかし、端正な顔立ちの少年は、瞳を閉じたままじっとアスライルの語り終えるのを待って、静かに口を開いた。

「あなたがアスライル・セファイスであることは知っています。私はキルスレイヴ、ルオンのルーン・アの後継者の１人です」

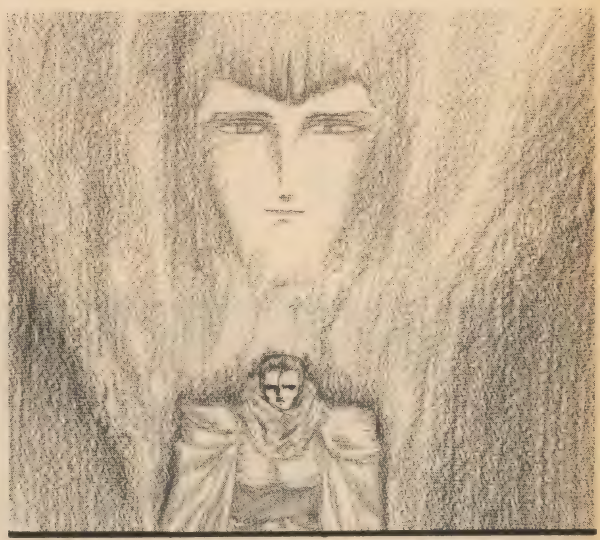
　その声は水面にわたる小波のように澱みなく、それでいてどこかもの悲しい響きを持っていた。

「あなたに働いたご無礼はお許しください。あなたの口から今の言葉を聞くまでは、その炎のいま１つの使い方を教えてはならぬとルーン・アから言われてきていたのです」

　アスライルは吹き飛ばされたシズゥファルザを鞘に収めると、若者をしげしげと見つ



めた。
「不愉快な挨拶だが、それでルーン・アは満足したのか?」
　キルスレイヴはにっこりと笑う。
「ええ、十分過ぎるほどに」
　その笑顔は、恐れや悲しみを知らぬようにまったく屈託のないものだった。
「私の師は、今の魔法の在り方を憂いておられました。ですが、あなたのことを耳にされてから、あの方は何か新しい予感のようなものを見い出されたのです。
　あなたがもし、たんなる魔法を憎むだけの方でなく、自分の力を信じて生きて行く志を持つお方なら、この世界における盲目的な魔法信奉者たちの目を醒まさせることができるだろうとお考えになられたのです。
　師の目に狂いはありません。私もあなたにお会いしてそう感じました。しかしただ一つ、あなたには欠点がおありになる。それは『闇の性』。戦士としての闘争本能が強すぎるという点です」
　キルスレイヴはアスライルの次の言葉を待つように口をつぐんだ。
「俺は職業戦士以上の何者でもない。ルーン・アが俺に何を期待しているかは知らんが、今の俺にはこの世界がどこに向かっていようが、魔法がどうなろうが関係ないことだ。それよりもキルスレイヴ、この炎の今ひとつの使い方を教える気があるのか?」



　アスライルは、この説教じみた話をすぐにでも切り上げたかった。
「ええ、それが私の役目ですから……」
　キルスレイヴの顔色が曇る。アスライルはいぶかしんだ。
「なんだ、キルスレイヴ。まだ何かあるというのか?」
　そのときはじめてキルスレイヴは目を開け、アスライルを見た。かれの瞳は白く濁っていた。
「お前、盲目なのか?」
　盲目の若き魔法使いは、ふたたび目を閉じ、話を続ける。
「そうです。私は小さいころに視力を失い、世の中を斜めに見ていました。生まれつき魔法の素養は人並み以上だったために私はこの世を、私を盲目にした世界を憎み、よこしまな力の使い方をし、人々に危害を加えていました。その私に真の魔法を見せてくださったのが今の師ルーン・アでした。あなたにも同じように心の支えとなる方がいらっしゃるはずですね?」
　キルスレイヴの言葉は短剣よりも鋭くアスライルの心をえぐった。のろのろと彼は応えた。
「ああ、だがその男はもうこの世にはいない。俺がこの手で殺してしまった……」
　キルスレイヴは続ける。
「あなたの友、キュラオン・アンブロジアンは死んではいません」
　アスライルははっとして顔を上げた。
「お前、今なんと……」
　魔法使いは心の底からの優しさをこめて繰り返した。
「『妖精王』は生きています。ほら、あなたの肩に乗っている炎の中に……」
　疑いと驚きがアスライルの中でめまぐるしく交錯していた。
「ウェイ・アヴンの力に対抗し得る力を持つ魔法を、分野の違う魔法使いたちが一つにまとめるには、並みの方法では不可能なことでした。
　しかし、ある人格がその媒体となる場合、まれにそれが可能となるのです。キュラオンの場合、その血の中に妖魔の一族のものが混ざっていたために、あなたに対する友情の心がそれを可能にしたのです。
　あなたにはその力によって、なすべきことが控えています。さあ、今こそあなたの望む第2の力を授けましょう。
　キルスレイヴはそう言うと、澄んだ抑揚に富む声で古えの呪文を唱え始めた。
――トリディア・シャ、イルラン・ゴゥ、ナン・ル・アイン・ハス・ライル・イア・ゴゥ・イス・ヴェレブ!――
　すると、アスライルの肩にともっていた炎が、まるで吸いこまれるように彼の漆黒の鎧を覆いはじめ、驚くべきことに鎧が少しずつ銀色に変化しはじめてゆくではないか!
「『闇の鎧』がなぜ?」
　アスライルにはそれ以上の言葉が見つからなかった。だが、それに答えたのは、あろうことか、あの懐かしいキュラオンの穏やかな声だった。
――アスライル、これが今の私だ。今まではお前が囚われの身だったが、これからは本来のお前とともに行くべき道を探しに行ける。私にとってそれは、肉体を失ったこと以上に深い意味をもっているのだ――。
　その声は、銀色に変わった鎧を通して、直接アスライルの頭に響いてきた。しかしアスライルは、キルスレイヴを睨み、語気を強く問い質した。
「お前たち魔法使いは、死者に鞭打ってまで国の存続を望んでいるのか? なぜ安らかにキュラオンを眠らせておいてやらぬ? これは俺の戦いだ。キュラオンはもう十分過ぎるほど闘ってきた。これ以上この世で苦悩を味わう必要などないはずではないか!」
　その声には、かつて彼が見せたことのない悲痛な響きがこもっていた。キルスレイヴがそれに答えようとしたそのとき、ふたたびアスライルの頭にキュラオンの声が響いた。
――私が望んだことなのだ――
「なぜだ? この世界でお前が今まで見てきたことのなかに、一つでも希望を繋ぐものがあったとでも言うのか?」
　不屈の戦士の目に、深い悲しみの色がキュラオンの記憶とともに浮かぶ。しかし、キュラオンは諭すように彼に語り続けた。
――お前だよ、アスライル。私がこの世でたった一つ見つけた希望は。前にも一度お前に話したことがあったな、お前は狂戦士などではなく、真の意味の戦士足り得る男だと。私にもお前の素性はわからぬ。だが、私は見てみたいのだ。お前が自分の本当の力に目覚め、なすべきことを見出すのを。
　今のお前は、闇の力に身を委ね、憎悪と嫌悪のためだけに闘っている。私は肉体を失った。しかし、その代わりに予見のような力を手に入れることができるようになった。その力は私にこう言うのだ。
〝アスライルはシムルグントの、いや魔法世界の未来を変える大きな力の一部を担うことになるだろう〟と。
　だから、私のことを気に病むことはない。お前の中に潜む闇の力は根深い。しかし、私が銀の鎧としてお前の闇と闘うことによって、それは防ぐことができるだろう。
　ウェイ・アヴンを倒すことにも確かに意味がある。しかし、お前の強大な力を使うべき道は、さらに根深く、巨大な『魔法』という巨竜を倒すためにあるのだ――。
　アスライルは、しばらくの間黙ったままじっと何事かに思いを巡らせていた。やがて顔を上げたとき、彼の表情には、今までとは少し違った決然としたものが宿っていた。
「キルスレイヴ、キュラオン、お前たちの考えていることは、正直なところまだ完全には理解できん。だが、ウェイ・アヴンを倒した後、俺に残されるものはキュラオン、お前しかない。今はこの答えで満足してもらえないか?」
　その言葉にキルスレイヴは無言で微笑み返し、キュラオンは鎧の中で小さく笑った……。

3 第三の影

月夜の下、セリオースは馬を駆り、矢のごとくヴェセル・サライを目指す。

――待っていろアスライル、もうすぐお前の下に着く。そのときが俺にお前が平伏するときだ。お前が俺の配下になれば、俺はもう猟犬などというケチな身分に甘んじる必要などなくなる。そう、俺はパルシファルを、いやシムルグントさえ手玉に取ることのできる切り札を手に入れることになるのだからな……――

彼はひたすら馬を駆った。やがて「闇の門」を潜り、虫の残骸跡を抜けたころ、突然馬が何かに驚いて危うく振り落とされそうになった。

「どう！ どうした、何に怯えている？」

セリオースは、馬の首を軽く叩いて落ち着かせようとする。と同時に馬を脅かしたものの正体を見極めようと、彼は月明りを透かして目を凝らした。そこには1人の男の姿があった。薄汚れたフードのついた外衣で全身を包み、道の真ん中に仁王立ちしている。

――こいつがウェイ・アヴンなのか？――

セリオースは、とっさにドゥルーズ・ルアをその男のほうに向けた。しかし謎の男は、片手を前に突き出し、制止を意味する仕草を見せた。

「貴様、何者だ？ 魔道師には見えぬし、かと言ってこんなところにただの人間が来られるはずもない。言え！ お前は誰なのだ！」

セリオースは焦りと苛立ちから声を荒げる。しかし、男は無言のまま何やら手振りを続けている。セリオースを指差し、首を斬る仕草をした後、天に輝く月を指し示した。

「貴様、俺がアスライルに殺されると言いたいのか？」

セリオースが問い質すと、男はゆっくりと頷く。

「わざわざこんなところまでそんなことを言いにきた親切には感謝しよう。貴様が何者なのかも聞かずにおいてやる。俺は急いでいるのでな。

だが、手ぶらで帰るのも淋しかろう。いい土産話をしてやる。俺はもうすぐ名だたる戦士の1人に数えられることになるだろう、シズゥファルザをこの手に入れてな！」

それだけ言うと、セリオースは高らかに笑いながらふたたび矢のように小道を駆け抜けて行った。見知らぬ男は、遠ざかるセリオースの後ろ姿をじっと見つめながらつぶやいた。

「〃所詮雑魚は雑魚だな〃とはセリオース、お前の口癖だったのではなかったのかな？ 今のお前こそ、その雑魚であることに気がつかぬとは……」

男の右手がキラリと月の光に光っていた……。

(次号につづく)



ムーンダンサー設定資料 4

今月のストーリーには、宮地正博くんが送ってくれたキャラクターを登場させてみた。読者のみんなからのキャラクター応募はひき続き受けていくけど、ムーンダンサーに対する感想も送ってほしいな。



主要登場キャラクター

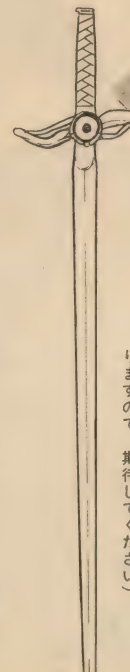
ヤ・ルムゥ（通称：「氷炎鬼」）

身長：191cm
瞳の色：錆色
（左目は彼の剣ゼロアクスの柄に埋め込まれている）
髪の色：青白色
出生地：コルラフォノン
年齢：32歳

「ウェイ・アヴンの猟犬」第5部隊部隊長。ユリアーノン湾沿岸、シナタヤ氷原の南、コルラフォノンに住む氷の魔法使いアルグ・ルムゥの唯一の息子。ヤ・ルムゥが28歳のとき、その当時修行の身であったウェイ・アヴンが、アルグの氷の魔法に興味を抱き、この地を訪れた。アルグは、シムルグントの強圧的な魔法に対する考え方を嫌い、人里離れたこの地に潜み住んでいたが、ウェイ・アヴンの甘言に騙され、氷の魔法の一部を彼に伝援してしまった。ウェイ・アヴンが自らの欲望のために氷の魔法を手に入れようとしていたことに気づいたアルグは激怒し、ウェイ・アヴンに対して魔法戦を挑んだ。しかし、ウェイ・アブンの月の魔法は強大であり、さらにアルグは自分の手の内を知られていたため、無残な死を遂げた。ヤ・ルムゥも父とともに雄々しく闘ったが、力及ばずオルン・アモフの激流にのまれ、「月の海」に流れ着いた。彼の心はウェイ・アヴンに対する煮えたぎるような憎悪によって、その瞳から何ものをも凍りつかせる冷気を発する魔法を「月の海」の近くに潜み暮らすうちに体得していた。

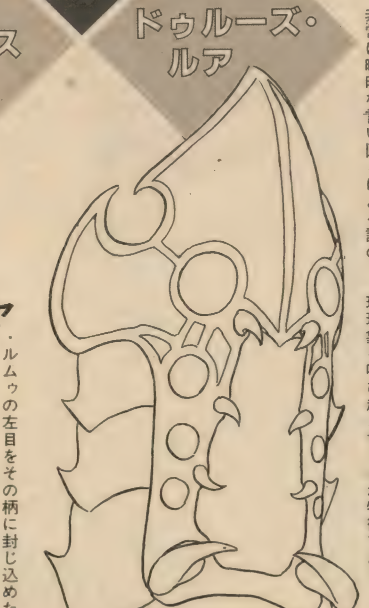
2年後、彼は復讐のために単身パルシファル公領に赴き、再びウェイ・アヴンと対峙したが、奇襲に失敗し、彼の猟犬に捕らえられてしまった。だが、彼の憎悪は取り押さえられながらもウェイ・アヴンに向けられ、その瞳から発する凍結の魔力にあやうくウェイ・アヴンも命を落としかける。その執念と憎悪に恐れと魅力を感じたウェイ・アヴンはヤ・ルムゥを殺さず、左目をえぐり取り、ゼロアクスと呼ばれる剣の柄に封じ込め、彼自身を猟犬として自分の僕にしてしまった。以来ヤ・ルムゥは「ウェイ・アヴンの猟犬」として闘うことをよぎなくされるが、いつか剣の中に封じられた左目を取り返し、ウェイ・アヴンに復讐する機会を狙うようになった。

武具



ゼロアクス

ヤ・ルムゥの左目をその柄に封じ込めた剣。彼の父アルグ・ムルゥから学んだ氷の魔法を用いて、ウェイ・アヴンが氷に剣と同様の硬度と切れ味を持たせ、アルグ・ルムゥの血を剣の表面に塗り付けて鋼よりも硬くしたもの（この設定は、宮地正博さんから送られたキャラクターです。今後登場することになりますので、期待してください）。



ドゥルーズ・ルア

カルラグの家に代々伝えられる技術伝承書のなかに登場する盾。ただし作者は不明で、その記述部分のみ加筆されているところから、おそらく不当な方法で手に入れたものではないかと推測される。ドゥルーズ・ルアの項は、詳細な製造方法とその使用によって起こる効果の2つの部分に分かれている。使用効果については、非常に曖昧な言い回しによる詩の形式をとっている。基本となる素材は、粗い銅で、なかに無数の気泡を抱えている。そのなかにさまざまな知的生物の意識を封じ込めることによってこの盾は力を発揮するようになっている。中央に開いている獣の口のような開口部を出口として、盾の中の意識体の力を用いてアストラル界の生物や異次元界の物理現象を呼び起こすことが特徴である。

マグナティア中最年少のアシュクティア・セガイン。父は名もなき放浪の竪琴弾き、母は宵闇の魔法使いソアイス・シャディーン。父は彼がまだ母親の体内に宿っていた間に他界し、ソアイスの竪琴弾きに対する愛情のあまりの深さゆえに、その底知れぬ悲しみによってキルスレイヴの目は生まれながらに盲目となってしまった。キルスレイヴは、母ソアイスの僕である宵の妖精たちに育てられ、ソアイス自身は、夫の死の悲しみによってまったく何の感情も面に表すことがなくなっていた。妖精たちは、文句のつけようのない養育をキルスレイヴに施したが、たった一つ「愛」だけを教えることができなかった。それは妖精というものが、「不変の愛」というものを理解できなかったからであった。

彼のなかには、目と引きかえに、母親から受け継いだ天性の魔法の素質が備わっていた。やがて物心のついたころには誰に教わることもなく月の光を紡いで木々に眠る小鳥を捕えたり、蜘蛛の糸を使った玩具の竪琴で妖精たちに歌を聞かせたりして遊んでいた。生まれつき目の不自由な彼の勘の鋭さは並外れていた。それは一つに、母ソアイスに抱かれたい、優しい温もりに包まれたいという本能的な心が、母の心の動きを一つもらさず受け止めよ

このキャラクターシートは、あなたが「Moon Dancer」の世界で自分の分身であるキャラクターを冒険させるための羅針盤となります。これをもとに、あなたのキャラクターを物語のなかで活躍させることになります。
シートにはChart 1～7まであありますが、必ず記入してほしいのはキャラクター名とあなたの名前、Chart 1～3までです。4～7は書ける人だけでかまいません。また、自分のキャラクターの姿や武器などのイラストを描いていただけば、そのキャラクターをもっとよく知ることができるので、もし描ける方はイラストなども添えてください。記入の仕方は以下のとおりです。(イラストなどは、別の紙に描いてもらってもけっこうです。)
では、あなたのキャラクターがこの血なまぐさい戦場に現れるのを待っています……。

Chart 1
これはキャラクターの性格を表すものです。情熱、愛、公平さ、寛大さ、冷静さ、恐れ、勇気、憎悪の8つの感情を、合計90になるように配分してチャートのおのおのの線の上にポイントし、その点と点を直線で結んでください。このとき、どの感情も5以下にしてはいけません。どの感性もまったくゼロである人間はいません。

Chart 2
Chart1の数字をここに書き入れてください。

Chart 3
キャラクターの身体的特徴を記入してください。髪の形などは、イラストかChart7に記入してください。

Chart 4
あなたのキャラクターに家族や親類などがいるなら、ここに記入してください。名前や家系などをくわしく記入するとよりわかりやすくなります。

Chart 5
Moon Dancerに登場するおもなキャラクター（アスライル、キュラオンなど）と昔出会ったとか、自分のキャラクターがじつはバルシファル公の弟だったなどなどを自由に記入してください。

Chart 6
自分のキャラクターの持っている特別な能力や、得意とする武器、職業や社会的地位を記入してください。もし新しく作り上げた武器があったら、そのイラストや使い方などを書いてください。

Chart 7
Moon Dancer の物語のなかで、キャラクターにさせたい役割や目的を記入してください。

Moon Dancer キャラクターシート

キャラクター名		あなたの名前	

Chart1

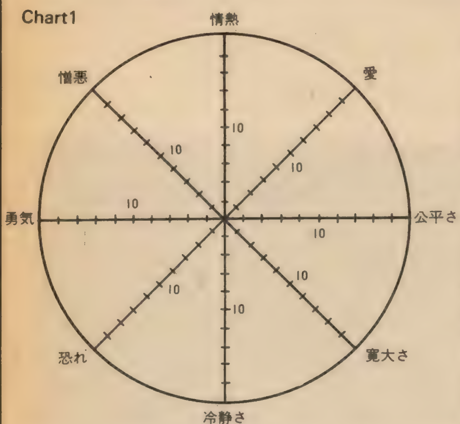


Chart2

情　熱	愛	公平さ	寛大さ

冷静さ	恐　れ	勇　気	憎　悪

Chart3

身　長	髪の色	瞳の色	年　齢

Chart4　家族、血族、友人・知人など

Chart5　Moon Dancer の主要キャラクターとの関係

Chart6　技能、武器、職業

Chart7　ストーリー中で、自分のキャラクターにさせたいこと。その他キャラクターの特徴

キルスレイヴ・アシャン

身長：168cm
瞳：白濁色(盲目のため)
髪：ライト・シルバー
出生地：セリアン・クルス
(アルス・マグナ北端)
生年：シムルグント王族暦 437年 18歳



うと必死になっていたせいでもあった。しかしソアイスは、そんなキルスレイヴの気持ちにさえ気づかぬほどに疲れ果てていた。
彼はしだいに気紛れで、火のように怒りやすくなっていった。母の心を手に入れられないという苛立ちが、彼を粗野でねじけた子供にしていったのである。11歳になるころには、魔法の力ではマグナティアの魔法使いでもあなどれないほどに成長し、ぶつけるところのない彼の心の叫びは、粗暴な行動となって近隣の者たちに忌み嫌われていた。その彼に真の愛情をもって教え諭したのが、当時セリアン・クルスに赴いていたルーン・アであった。ルーン・アがアシュクティア・セガインである真の理由は、力や技の巧みさだけでなく、「時代」や「価値」を人の中に見い出す才に長けていたせいであった。以来、キルスレイヴは彼の下で正式な魔法を学び、現在の地位を得ることになるわけである。ちなみに、母ソアイスは、その悲しみが作り上げた心の怪物「ゾヴァン・ゴゥ」によってキルスレイヴが16歳の年、他界した。

PC-98シリーズ

PC-88シリーズ

FM-7/77シリーズ

X1/TURBO(Hu-BASIC)

バグ猫 たいにゃん

第14回 脳食い虫に気をつけろ

by TINYAN

いつもケンカの絶えない、TINYANとたいにゃん。今回はマジ……なおけないか。



1 ストーリー

「こら、たいにゃん。あれほど家の中で爪をとぐなって言っただろ!」

「いいじゃにゃいの、少しぐらい」

「こ、これが少しだと!?」

と、TINYANが指さす先には、画面中キズだらけで何も見えなくなったテレビ、ずたずたに引き裂かれて読めなくなった本の山、ガザガザになって座ると痛いタタミ……。とにかく、家中のありとあらゆるものが、たいにゃんの爪のエジキとなっている。

TINYANは、たいにゃんのしっぽをつかんで持ち上げて、どなった。

「このバカ猫が! いったい、何度言ったらわかるんだ!!」

たいにゃんも負けてはいない。

「にゃに言ってるのよお。爪をとぐななんて、いつ言ったのよお。あたし聞いた覚えにゃいわ」

と、言い返す。それを聞くとTINYANはあきれ顔で、

「この間言ったじゃないか。もう忘れたのか? まったく、猫はバカなんだから」

「バカとはにゃによ。バカ、バカって言うほうがバカにゃんだよ!! それに、いつ言ったのよお。何時何分何秒よ! 答えてみなさいよ!」

たいにゃんの勢いは止まる気配もない。

「それより、しっぽをはなしてよ! 痛いんだから」

と言って、TINYANの顔を思いっきりひっかいたものだから、さすがにTINYANも怒った。

「何をするか、このバカ猫め。よし! じゃあ、どっちの記憶力が上か勝負だ」

「のぞむところよ!」

こうなると、もうどうにもおさまらない。ルーラが見かねて、

「ねえ、そんなことやめなさいよ。大人げない」

と言っても、まったく聞こうとしない。それどころか、TINYANは、ルーラに向かってこう言ったのだ。

「勝負は、カードの記憶ゲームでつける。公平にするために、プログラムはルーラに作ってもらおう」

「えーっ!? あたし、パソコンのキーを押す力なんてないのにい……」

なんてかわいそうなルーラ…。

2 つづきだよ

「その勝負、待った!」

「そ、その声はブラックTINYAN。何しに来た?」

「もーちろん、このオレ様が勝負するためにだ。自分たちだけで勝負を楽しもうったって、そうはいかん。だいたいな、勝負ってのは、冷や奴に乗せるとうまい……それは、ショウガでしょ! しょうがないなあ。なんちゃって……」

と、1人でしゃべりまくるブラックTINYANに、TINYAN、たいにゃん、ルーラの3人ともあぜん。

「あなた、脳がくさってんじゃないの?」

と、ルーラが言うと、ブラックTINYANは、笑いながら答えた。

「ルーラちゃん、大当たりい。景品は2人でハワイへ。さあ行こう。愛してるよ、ルーラちゃん」

どうも様子がおかしい。3人があきれて見守っていると、突然、ブラックTINYANは、

「うぐぐっ」

と叫ぶと同時に、床に倒れてしまった。ルーラが、おそるおそる近寄り、

「だ、だいじょうぶ?」

と、話しかけると、TINYANは息も絶え絶えに、

「ル、ルーラか……。の、脳食い虫に……、気をつけろ」

とだけ言うと、再び倒れこんでしまった。

3人は、おそるべき脳食い虫の存在に、ただ立ちすくむだけであった……。

3 遊び方

というわけで、今回は、カード記憶ゲームです。RUNさせると、レベルをいくつにするか聞いてくるので、1～10の数字を入れてください。

すると、画面左側に16枚のカードが表示されます。カードは一定時間たつと消えてしまうので、その前にしっかりと覚えてください。カードが消えるまでの時間はレベルによって決まります。レベルが高く(数が大きく)なるほど、表示時間は短く

なります。
さて、左側のカードが消えると、次は右側に一枚のカードが表示されます。このカードがどこにあったかを思い出し、「ここだ!!」と思うところを開いてみてください。開く位置は、テンキーの8246で動かし、スペースキーで決定です。
開いたカードが正しければ得点になり、つづいて右側に、次のカードが表示されます。もし間違ったときは、その場でゲームオーバーです。
得点は、左上のカードが一番低く、右下へ行くほど高くなっています。また、レベルによっても変わり、当然、レベルが高いほど得点も高くなります。

4 その後

突然おかしくなったブラックT−NYAN。彼が言い残した脳食い虫とは⁉
今回は、ここに、脳食い虫の研究では右に出るものがいないと言われている、しゅっち氏に来ていただいています。さっそく質問してみましょう。
——まず、脳食い虫とは、どんな虫なんですか?
「脳を食べる虫です」
——はあ、それはどうも。で、おもにどんなところにいるんでしょうか?
「北九州市の城南区にいる。そして、脳を食べる」
——わかりました。で、どんな形態ですか?
「虫の形をしている。そして、脳を食べる」
——ど、どうも。では、最後に、その虫から身を守るには、いったいどうしたらいいのでしょうか?
「脳を食べ……」
——どうもありがとうございました。では、また来月。
「脳を……」
——どうやら、彼も犠牲者の一人のようです。それでは、今度こそ、また来月。
「そして、脳を……」
——えーい、帰ってしまえ!

5 あと書きクイズ

さて、T−NYANとたいにゃんの勝負も、うやむやになってしまいましたね。で、その一方では、ブラックT−NYANは脳を食われてしまった。次号からの展開は、いったいどうなるのか? 次のうちから選ぶこと!
Ⓐ新たにブラックT−NYAN2というキャラが登場するが、今までとなんら変わりがない。
Ⓑ「あれは冗談だったよ〜ん」と言って、ブラックT−NYANが復活し、怒った3人から袋だたきにあう。
Ⓒじつは、たいにゃんの見ていた夢だった。ということにしてしまう。あまりの安易さに、作者は読者から袋だたきにあう。
Ⓓタイトルを変え、何食わぬ顔で話を続けてごまかそうとするが、やはり袋だたきにあう。
Ⓔやばい! 何か他の方法を考えなくては!!

脳食い虫に気をつけろ/各機種共通リスト

★X1をご使用の方は、100行の"WIDTH40、25"を"WIDTH40"にしてください。

```
100 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:DIM D(3,3),CH(3,3),W(51),S1$(12),S2$(3),CD$(3)
110 FOR I=0 TO 12:READ S1$(I):NEXT:FOR I=0 TO 3:READ S2$(I):NEXT
120 FOR I=0 TO 3:READ CD$(I):NEXT
130 HS=0
140 FOR I=0 TO 51:W(I)=0:NEXT
150 FOR J=0 TO 3:FOR I=0 TO 3
160 R=INT(RND(1)*52):IF W(R)=1 THEN 160
170 W(R)=1:D(I,J)=R:CH(I,J)=0
180 NEXT:NEXT
190 PRINT CHR$(12):INPUT "LEVEL 1-10";LV:IF LV<1 OR LV>10 THEN 190
200 PRINT CHR$(12):LOCATE 26,11:PRINT "SCORE":LOCATE 26,14:PRINT "HIGH-"
210 GOSUB 430:GOSUB 420:FOR I=LV*1000 TO 10000:NEXT:GOSUB 430
220 SC=0:NN=0
230 AX=INT(RND(1)*4):AY=INT(RND(1)*4):IF CH(AX,AY)=1 THEN 230
240 X=5:Y=1:GOSUB 440:AA=D(AX,AY):D1=AA MOD 13:D2=AA ¥ 13:GOSUB 450
250 X=0:Y=0
260 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 260
270 BEEP 1:LOCATE X*5+3,Y*5+2:PRINT " ":BEEP 0
280 IF A$="8" THEN Y=(Y+3) MOD 4
290 IF A$="2" THEN Y=(Y+1) MOD 4
300 IF A$="6" THEN X=(X+1) MOD 4
310 IF A$="4" THEN X=(X+3) MOD 4
320 IF A$=" " THEN 340
330 LOCATE X*5+3,Y*5+2:PRINT "*":GOTO 260
340 IF CH(X,Y)=1 THEN 260
350 CH(X,Y)=1:DD=D(X,Y):D1=DD MOD 13:D2=DD ¥ 13:GOSUB 450
360 IF D(X,Y)<>AA THEN 380
370 SC=SC+(50+LV*5)*(X+1+(Y+1)*4):GOSUB 460:NN=NN+1:IF NN<15 THEN 230
380 GOSUB 460:GOSUB 420:IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 5,5:PRINT "HIGH SCORE"
390 LOCATE 5,10:PRINT "REPLAY RETURN"
400 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 400
410 GOTO 140
420 FOR Y=0 TO 3:FOR X=0 TO 3:DD=D(X,Y):D1=DD MOD 13:D2=DD ¥ 13:GOSUB 450:NEXT:N
EXT:RETURN
430 FOR Y=0 TO 3:FOR X=0 TO 3:GOSUB 440:NEXT:NEXT:RETURN
440 FOR J=0 TO 3:LOCATE X*5+1,Y*5+1+J:PRINT CD$(J);:NEXT:RETURN
450 LOCATE X*5+2,Y*5+2:PRINT S2$(D2):LOCATE X*5+2,Y*5+3:PRINT S1$(D1):RETURN
460 LOCATE 25,12:PRINT SC;"    ";:LOCATE 25,15:PRINT HS;"    ";:RETURN
470 DATA A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K,♣,◆,♥,♠,"┌──┐","|  |","|  |","└──┘"
```

新版 明解ナム語辞典

第9回 一応最終回 おっと慌てるなの巻

編・著●らくしょ＝にしぢま

単行本の「ナム語」は立派だけどハードカバーなので読みにくい、という意見をちらほら聞く。小型軽装でもう少し安い「実用ナム語」をつくるべきかもしれませんねぇ……。

▼今月は「さわり」なし

●へたのよこずき【下手の横好き】 慣 ゲームが下手な者にかぎって、横スクロールのゲームをむやみやたらと好むものである。

●たざんのクソゲー【他山のクソゲー】 慣 よそのできごとも自分の修養の助けになること。類 人のプレイ見てわがプレイ直せ。→対岸のクソゲー

●たいがんのクソゲー【対岸のクソゲー】 慣 自分にとって痛くもかゆくもない、よそのできごとのたとえ。→他山のクソゲー。

●ちくばのギャラクシアン【竹馬のギャラクシアン】【――Galaxian】 慣 幼いころからのつきあいであること。人により、「竹馬のパックマン」「竹馬のボスコニアン」「竹馬のゼビウス」とさまざま。ギャラクシアンに竹馬ができるのかどうかは、この際どうでもいいことである。

●しらぬがゲーマー【知らぬがゲーマー】【――gamer】 慣 ビデオゲーム界には、どんなゲーマーも知らない裏技を知っている、まるで全能神スーパーゼビウスのような存在が「ゲームデザイナー」の名を借りて厳然と存在する。彼があちこちに作った秘密をゲーマーたちが必死に解き明かそうとするのを見ているのも、ゲームデザイナーの密かな楽しみなのである。

●ひっしょうぼんひゃっぺんねついおのずからさめる【必勝本百遍熱意自ら醒める】 慣 必勝本の使い方を示唆する、味わい深い諺である。

●たいざんめいどうしてクソゲーいっぴき【大山（泰山）鳴動してクソゲー一匹】 慣 前ぶれの騒ぎだけが大きくて、実際の結果が取るに足らないこと。これを販売戦略としている、とんでもないゲームメーカーもあるので、注意しなければならない。

●とらぬしんゲームのインカムざんよう【捕らぬ新ゲームのインカム算用】 ゲームデザイナーが、新しいゲームを売り出す前からそのゲームの人気とインカム、果てはこの功績による、社内での自分の地位からボーナスの額まで勝手に見込んでウハウハすること。

●なくこととマニアにはかてぬ【泣く子とマニアには勝てぬ】 慣 なんだかんだ言っても、ゲームマニアはメーカーの上得意なのでご機嫌を損ねるわけにはいかない。

かくしてゲームセンターは、マニア好みのビシバシゲームがはばをきかせることとなるのである。

▼～お題変更～

●ストーンブロック【stone block】 キャラ名 クエスターのキャラクター。「ストーン」の名が示すとおり、何度当てても壊れない、いわゆるかたいやつだが、ボールを当ててみるとまるでスライムのごとくぷよよん、ぷよよんと身を震わせ、意外に「柔軟」な一面を披露してくれる。

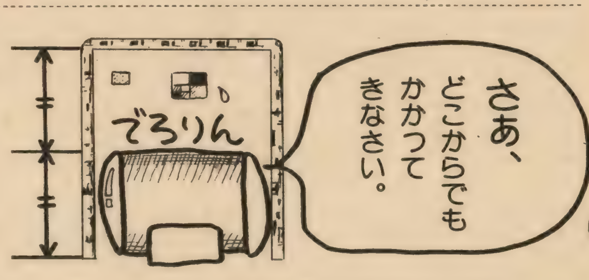
さて、クエスターには「ここまで教えていいのか？」と銘うたれた、必勝法を記したポスターが作られていることは局地的に有名だが、そのなかのストーンブロックの紹介が、一言「破壊不加能」。思わず「担当者を呼べ!!」と言いたくなる一件ではありました、とさ。

●キラーメテオ【killer meteor】 キャラ名 クエスターのキャラクターで、画面の上から降ってきて、パドルに当たるとパドルが縮んでしまう。最初の長さより短くなることがないのが、彼の唯一の良心である。

キラーメテオには骸骨のような紋様が彫られている。これは、クエスターを始める前に「アルカビビビ」（←報道規制）で十分に戦闘訓練を受けたプレイヤーが、つい「ラッキー♡」とパドルで受けとめてほげげの目にあうのを防ぐためだ、という根も葉もある噂があるが、これについてはいまだ誰も追求していないので、ナムコもいっさいコメントしていない。

●パドル【paddle】 キャラ名 カヌー用のかい、へら、ピンポンのラケット。ブレイクアウト、ジービー、ボムビー、キューティQ、クエスターなど、一連のブロック崩しスタイルのゲームで、プレイヤーが操作してボールを打ち返すラケット様のキャラクターもパドルという。

一般にパドルはゲームの進行とともに長さが縮み、長さの「上方硬直性」を有する、とされてきたが、クエスターのパドルについてはこのかぎりではない。逆に「伸びることはあっても最初の長さより縮むことは絶対にない」という、一種の「戦いの逆写像関係」が展開されている。ちなみに画面の約2分の1まで伸びる。2分の1といっても下図を連想してはならない。



●ぶんれつ【分裂】 現象名 クエスターでは、ボールが横壁に50回ほど当たるとボールがジラジラと光りだし、さらに何回か当たるとボールが3つに分かれる。分かれたボールもまた50＋α回当たると3つに分かれるため、これらのボールを1つもミスしないで打ち返し続けた場合、n世代目におけるボールの数は

$S = 3^{n-1}$

となる。ネズミ講の会員数は

$S' = 2^{n-1}$

だから、これに比べてはるかに悪質である（なんのこっちゃ）。

▼～お題変更～

●ドラゴンスピリット【Dragon Spirit】 ビデオ名 業務用ビデオゲーム。1987年登場。縦スクロール、地上・空中2ボタン＋8方向という、いわゆるゼビウススタイルのシューティングゲームである。マイキャラにドラゴンを抜擢したところに目新しさもあるが、「復活した魔神ザウエルに連れ去られた王女・アリーシャを救うため、国境守備隊長アムルが……」のくだりに、ビデオゲームのバックグラウンドストーリーの伝統美を感じる。

アムルが聖霊ブルードラゴンに姿を変えるオープニングと、「アムルー」を頭に約3分24秒もの間、プレイヤーのレバー操作をまったく許さないというとんでもないエンディングは一見の価値あり。

もっともゲーム内容はひきようなくらい難しいので、自分でエンディングを見られる人はそれほど多くない。淡々といい味を出しているゲームなのだが、いかんせん難しすぎて思ったほどのヒットとならなかったようだが……。

さて、ドラゴンスピリットは略してよく「ドラスピ」などと称されるが、ドラスピというのはあまりおさまりのいい呼び名ではない。ヘンさかげんでいえば「ドラクエ」といい勝負だ。

しかし、略さずにフルネームで呼ぶと、10人のうち1人くらいは「ドラゴンスピリッツ」と口走ってしまうのである。何ということだ。

●ドラスピ【Draspi】 ビデオ名 →ドラゴンスピリット

●**ザウエル【Zawell】**キャラ名**ドラゴンスピリット**のキャラクターで、最後の敵。悪の権化。魔神。いつごろ生まれたのか、なんのために人間に牙を向けはじめたのかは不明。**アムル**のいる王国から王女**アリーシャ**をさらい、日に3度ながめるのを密かな憩いとしている。

ザウエルは、自分の神殿(?)の、"ZAWELL"と書かれたマジックサークルからわいて出てくる。ロッドを持った空飛ぶウツボのような風貌で、頭部からブーメラン状に旋回するビームのようなものを出して攻撃してくるが、はっきり言って弱い。まぁ、難しいゲームなんだから、このくらいのサービスがあっていいだろう。

●**アリーシャ【Alicia】**キャラ名**ドラゴンスピリット**の背景となる王国の王女。このテのキャラのなかにあって、当然のように美人である。この美貌が災いし、**ザウエル**にさらわれることになる。もっとも、アリーシャ姫のご尊顔を拝することができるのは、(ごく一般のプレイヤーにとっては)エンディングのなかの一カットに限られる。

ちなみに「アリーシャ」(Alicia)という名前は、「アリス」(Alice)や「アデレード」(Adelaide)と語源を一にし、「高貴な、高潔な、気高い」という意を表す。

●**アムル【Amul】**キャラ名**ドラゴンスピリット**の主人公。王国の国境守備隊長。西洋の物語の世界では、王女様の危機を救うのは隣りの国の王子であるケースが多いが、ナムコのゲームにかぎってみるなら、このパターンは一つとして見当たらない。まあどうでもいいことなのだが……。

なお、アムルはゲーム中はブルードラゴンに姿を変えているので、**アリーシャ**と同じく、エンディングでしか顔は見れない。

●**アムル～【Amul～】**声**ドラゴンスピリット**のなかで、**アリーシャ**が、**ザウエル**を倒したブルードラゴンに言う台詞。たしかにこの**ドラゴン**の正体は**アムル**だが、なぜアリーシャはそのことを知っているのだろう? ドラゴンの正体が、万が一ただのドラゴンだったりしたときはどうフォローするつもりなのだろう?

●**ねんぴょう【年表】**名**ドラゴンスピリット**を全面クリアすると感動的なエンディングが見られるが、そのなかに、ナムコのビデオゲームの年表が入っている。発表年月までついているので勉強になる(!?)。あまりに「オタピョン」的に過ぎるような気もするが、概してナムコのファンはこういう企画が好きであり、その意味では「見事すぎるマーケティング戦略」と脱帽せざるを得ない。**サンダーセプター**のスペリングをわざと"THUNDER CEPTER"と間違えてゲーマーの注意を喚起しているところなど、まさに絶品である。

▼グラディウスに夜明けは訪れるか?

「落日のグラディウス係」にたくさんのご意見をありがとうございました。それでは見ていきましょう。

《学術説》

「……当時ファミコンでシューティングゲームといえばすべて縦スクロールだったのだ。……(中略)……横スクロールだと縦スクロールのような安定感が失われるのだ。視点がすっかり第三者的になり、ファミコンユーザーは『自分が自分でなくなるような恐怖』にとらわれたのだ……」(岡山県・**どくろべえFWM**選手)

《アイドル不在説》

「ハ××ンのス×ーソル××ーに……(中略)……なぜ負けたかというと、×橋名人とかいうわけのわからん指けいれん男が、ちびっこの人気を得たためそれに便乗したものと思われます。けど、真のマニアならグラディウスなんかきちっとおさえてほしかったですな」(広島県・**ローリングダンサー**選手)

《怪しい業界筋説》(抄)

「グラディウスはコナミの見こみ違いによる過剰生産で早くから値崩れを起こし、定価販売の店では誰も買わなかったため、売上ランキングには載らなかったものの、本数的にはちゃんと出ているのだ」

(原文のまま載せるのは問題がありそうだったので、筆者が簡潔にまとめた。原案は岐阜の**NSF**選手による)

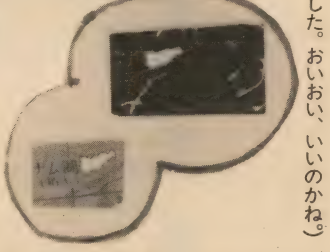
……というわけなのだそうです。まだ「いや、それは違う!」という方は『落日のグラディウス係』までよろしく。

▼まだまだあるぞ、の「なんじゃこりゃ!?」

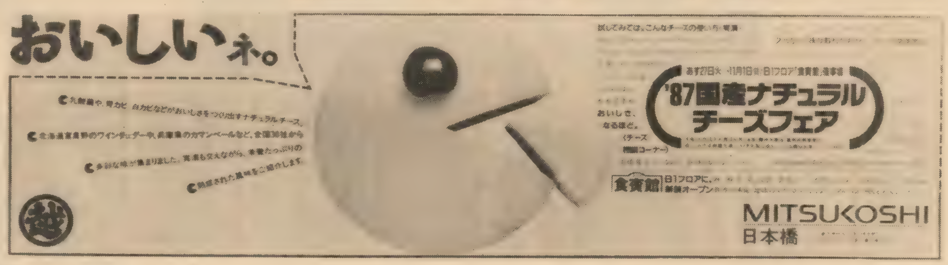
「中国大陸の東経92°、北緯31°くらいの場所に、ナム湖という湖があります。ただし塩湖です」

「私の家の近くに『メゾン・ド・リブル』というマンションがあります。でも、ラブルはないようです」(以上2件、東京都・**鰯**選手(♀))

なお、ナム湖については、沖縄県の**はまらりか**選手が地図帳の切り抜きとおぼしきものを2つも送ってきてくれました。おいおい、いいのかね。



『なんじゃこりゃ』を見つけました。まあ、見てもらえばわかりますよね。」(神奈川県・**菅野将希**選手)というわけで、パックマン形のチーズである。こうしてみると、パックマンはもう日本の暮らしにとけこんでいる、とすら言えそうですな。



「おいしいネ」って、チーズがチーズ食っちまって、どーすんだよ。

このほかにも諸君の目を逃れて隠遁の日々を送っている「なんじゃこりゃ!?」がまだまだあるものと思われるので引き続きこの係までよろしく。ナムコ関係以外でももちろんけっこうであるよ。

▼シリーズ・「哀愁のクレコ」

困ったことに、「クレコ」の話をとりあげたところ、「同好の志」というか、アヤしいはがきが続々と舞いこんできて、コーナーを一本立てなければならなくなってしまった。題して「哀愁のクレコ」である。

「僕は昔、『パックマン』のにせもの『ハングリマン』を見たことがあります。」(愛媛県・**高橋雄二**選手。まさか高橋雄一さんの弟じゃないよね)

『ハングリーマン』については、元祖デッドコピー男・**おくていMEG**選手のレポートにもあるのだが、どうも微妙に話がくい違うのだな、これが。

筆者の知る『ハングリーマン』は、マイキャラは普通のパックマンで、タテにもワープトンネルがあって、面によって迷路がなくなって好き勝手に動ける、というシロモノである。パックマンのコピーに詳しい方のはがきを待つ!

▼……で、最終回。

見てのとおり、『ナム語』というコーナーのなかに、なにやらヘンなコーナーが割りこんで増殖を続けている現在、このタイトルのまま連載を続けることは何かと不都合でありますので、改題します。ですから、『ナム語』は今月で終わりです。短い間でしたが、みなさん、ありがとうございました。

・・・さて次回は、ナムコの近作や他社のゲームを少しカジリながら、おもにデッドコピーの話をする予定である。今後のこの連載にご期待あれ!

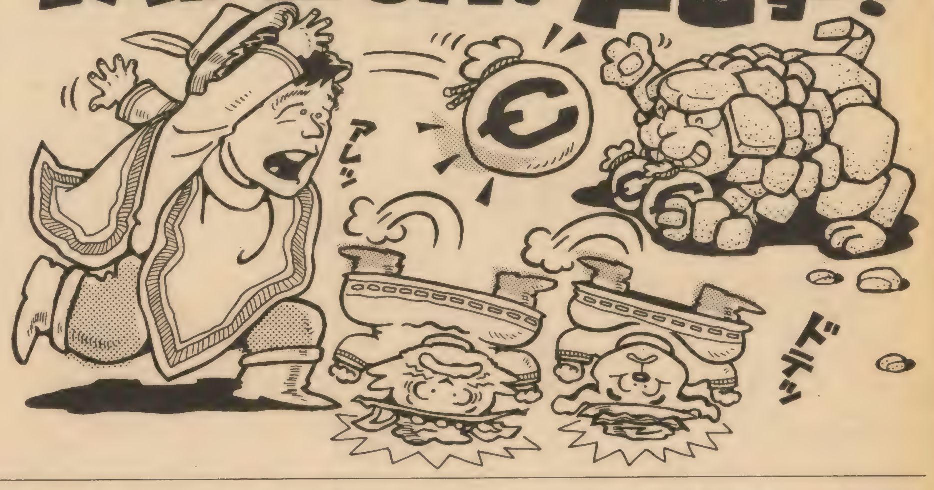
第9回

キミは地上絵を見たか？

TAKE ON!の自分のドヒョー!

●題材／ナスカ'88（セガ・マークⅢ・マスターシステム対応）スターフォース（セガ・全機種対応）

●企画・構成・文／TAKE ON!



今月は、ハイテク図鑑にも載ってないナスカ'88と、なつかしのスターフォースを取り上げてみたい。どちらも、内容を知らない人ならちょっとビックリしてしまうゲームなのだ。

キャラクターがかわいいゲームは…

ナスカは、キャラクターのかわいいアクションゲームだ。まだあどけなさの残る少年ニノが、お調子者パピ、プペ、ポーを金で（!）味方につけ、さまざまなヘンな敵と戦いながら、砂漠や川、遺跡等を突破していくというものだ。

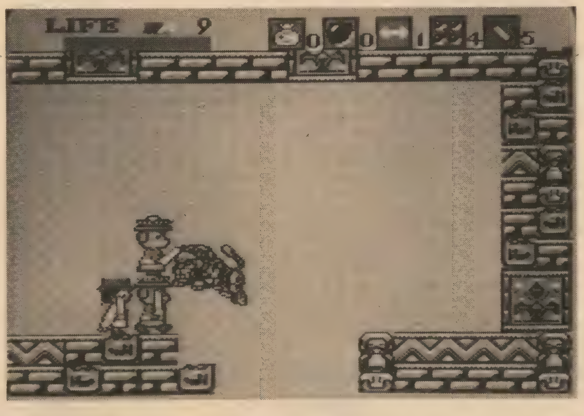
このゲーム、非常に個性的なので、いくつかコツをつかまないと最後まで行くのはちょっとムズカシイ。でも、エンディングは一見の価値ありだぞ。

なお、全面クリアするためには、大ざっぱにいって90分くらい（慣れれば1時間切れるかな）必要だから、勉強の合間ではちょっとできない。日曜日にやるのがいいね。アクションゲームとしては、プレイ時間が長すぎるのがタマにキズかな……。

オプションの実力を知れ!

このゲームでは、オプション（パピ、プペ、ポー）の使い方が、プレイヤーの生死に大きく影響する。すなわち、オプションを過大評価してむやみにボスに突っこんではいけないが、正しく使えば武器を3倍に使えるし、ボスをノーダメージで倒すこともできるのだ。ボスに対する使い方は各ラウンドの攻略で説明するので、基本的なところを2、3説明しておこう。

①オプションは、ニノが剣を振りつづけると、その向きに前進する。これを利用すると、ジグザグに敵を斬ったり、スミッコの敵をやっつけることもできる。ここで大事なのは、敵の下部を斬るということ（自機もそうだが、足元にしか当たり判定がないのだ）。そうしないと、むやみに体当たりばかりして、オプションの寿命を減らすことになるぞ。



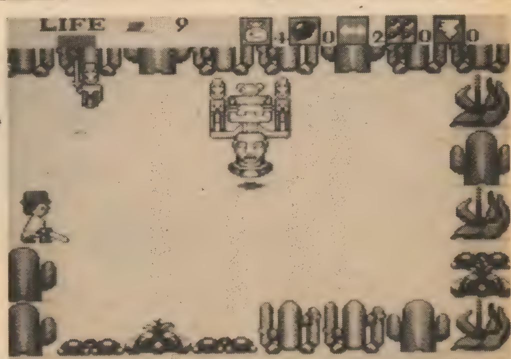
▶岩ライオンには、横移動でパターンを作るといいぞ。鼻に突き刺す感じで1発。追いかけて、あとずさりしたところを1発。バックして、飛びかかってきたところを1発。この繰り返しで勝てる。

ここでオプション（健康なポーがいい）を前に置いておくと、ライオンがあとずさりしたところでもう1発斬れたりするのでオイシイ。パターンが崩れて後ろに回られても、うろたえずに斬りつづけよう。

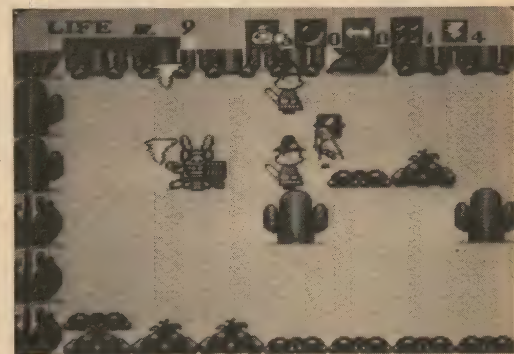
②オプションは、ほっといても勝手に斬りつづけてくれる。だから、カメのように上下にしか動かない敵は、剣の先が触れるようにオプションをはっておくだけで倒せる。要は、むやみに連射してオプションを走らすだけが能ではないということだ。

③オプション（敵のとき）は、鉄球でも殺せる。これを利用すると、ポーを殺してヤリを手に入れられるからお得だ。ポーが2匹いるところなら、かんたんに集められるぞ。

使えるものは、イヌでもネコでも（本当にそうだ）おかまいなしだ!



▲写真の位置で連打し、ランバイケが飛びこんでくるのを待つ。ランバイケの爆発直後にスクロールアウトすれば、1UPしたのにランバイケがまた復活する。これを繰り返せば、無限増殖の成功だ。



▲仮面ウサギは、飛びこんで連打するか、タツマキを使う。ここでオプションを使って時間差でタツマキを飛ばせれば（タツマキが画面から消えるまで次が撃てないことを利用すればできる）タツマキだけで倒せる!

鉄球を使え!

5つある武器のなかで、お金はオプションとレディに効くし、十字鉄球とヤリは効果抜群なので、読者のみんなもだいたい使いこなしているだろう。でも、鉄球はどうだろうか？　これは、使えないようでいて、じつは場所によってはかなり有効な飛び道具なのだ。前述のとおりオプションは殺せるし、ツボだってやっつけられるんだからね。

肉弾戦ばかりですぐ生キズだらけになってしまう人は、武器の有効な使い方を研究しよう。オプション誘導と組み合わせれば、集中してぶつけたり、分散させたりと、多彩な使い方が楽しめるぞ。隠れ泉を発見するのもカンタンだよ。

●はみだし徳俵　ンワークック!（宮崎県　井上慎太郎）／サザエさんがお菓子を飲みこむ音だね。こういう確実に笑いがとれるネタのことをBEEPのライターの間では〝ヒキョウなネタ〟と呼んでいるのだ。

ラウンド別攻略

1面　泉がないから、なめないように。オバケ花は、斜め下から斬ればオプションでも倒せる。

2面　一面からオプションを連れてきて、最初のユンガでクツを集めよう。ボスは右側にしかいないので、川を遡ってスピードクリアだ。コウモリは、落ちてきたところをヤリ&剣。上昇中は、オプションに斬らせるとオイシイのだ。

3面　砂漠はタマが飛んでくるので、自機をジグザグに振ってよける。仮面ウサギとランバイケについては、写真参照ね。

4面　水人間は、オプションを大きく広げてヤリの連射だ。近くに来たらフクロにしてやろう。敵弾をよけるときには、足に当たらないようにしよう。

5面　ここは、火を吐く岩があるので、ボスとの対決以外はオプションにこだわらないほうがいい。苦労して味方につけても、すぐやられちゃうんだから。岩ライオンの倒し方は、写真参照。

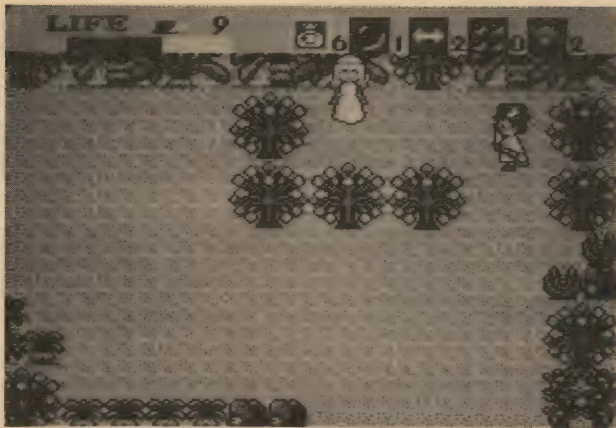
6面　3面と同じ。最後の仮面ウサギを倒しても、出口に着くまでがちょっとつらい。

7面　2面と違ってボスが分散しているので、道なりに行ったほうが得策かな。金とヤリとクツは、できるだけ持っていたほうがいいぞ。

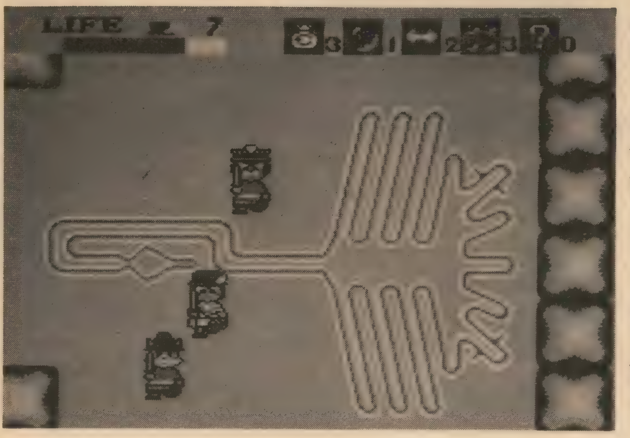
8面　岩ライオンのスピードが速いから、ライオンを追いかけるように早めに行動しよう。5面ではニノだけでも倒せたけど、ここではオプションがほしい。

9面　オバケ花のパターンが一面と違うから、注意してヒット&アウェイだ。連続で出現するから気をつけて。

10面　ランバイケと水人間は連続で出てくるから、覚悟してかかろう。



▶あやしいな?　と思ったら、ソク鉄球をぶつけてみよう。隠れ泉が見つかるよ。



▶地上絵が攻撃してくる!　こいつは胴体に当たっても自爆しないから、ひたすら頭を斬りまくれ!



◀このようにオプションをコウモリの上昇する通り道に置いておくと、勝手に斬ってくれるぞ。

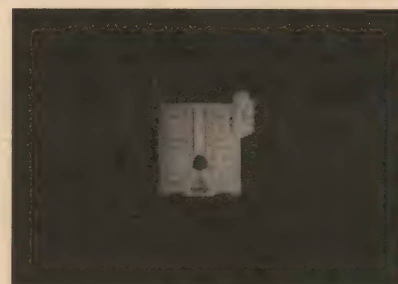
地上絵を倒せ!?

最終面は、地上絵をバックにモヤだかカクテル光線だかわからない中を突き進んでいく。水人間以外のボス全員とリターンマッチだ。

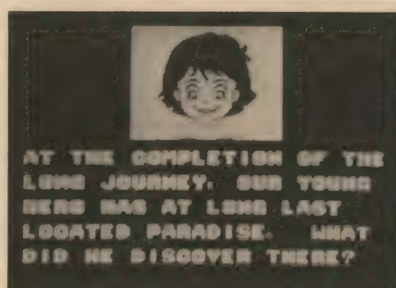
オバケ花をノーダメージで倒し、コウモリをヤリで倒し(アペがヤリを持っているんだ)次の画面の隠れ泉で体力回復。以後同様に、一匹倒すたびに次の画面の隠れ泉で回復していこう。ランバイケをノーダメージで倒したら、いよいよ最後の大ボス、地上絵との対決だ。こいつは、先っぽをシパパパッと斬るだけで死んじゃうよ。

そしてエンディング。ニノの笑顔が、とってもカワイイぞ。これは、ぜひFM音源で楽しんでほしいね。

平面だか立体だかわからないキャラクターの動き、自由自在に使えるオプション(自由だからといってスクロールで消えないでくれよ!)、そして楽しいBGMと、ところどころ練りこみがたりない点も見えるけど、独特の雰囲気が楽しめる佳作だから、セガ人はぜひ遊んでみてくれ。







◀エンディング。女神の導きによって、ついにエルドラドのとびらを開くニノ。メッセージを訳すと、「長い旅路のはてに、とうとう我が若き勇者は楽園を見つけた。彼がそこで発見したのは何だったのだろうか?　現実の楽園とは、それを夢見る人の心の内に永遠に存在するものだったのだ。キミも、キミ自身の理想郷を求めて、世界に乗り出してみないか?　そんな夢を持っていてこそ、本当の幸福の意味が見つかるのだから……」といったところだ。

全機種版の名作スターフォース

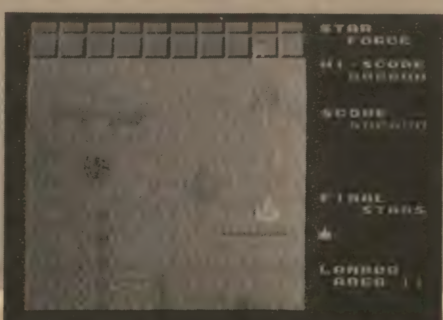
もう1本のスターフォースだけど、全機種対応ながらマニアの神経をくすぐるできだ。ピゴーラが1種類だったり、敵の種類が減っていたり、マップが変わっていたりと、情けない点はきりがないが。

●砂漠の魚が、ゴーデスを見ている。

●ヒエログリフ(絵文字)が再現されている。

●ボーナスの情報画面がオリジナルを再現している。

これらのツボを押さえた作りにボクは泣かされた。これは、やらない手はない!



▶写真じゃちょっと見づらいけど、魚がゴーデスを見ているのだ。このあとちゃんとメッセージも出てくるよ。

●「アレスタ」の記事で『マクラ言葉』と書いてあるが『まくらことば』は『枕詞』と書くんだよ!(兵庫県・小山満)／さすがは浪人、恐れ入りました。以後気をつけます。

Dr. KILLのマルチターゲット

ハイテクコーナー!!



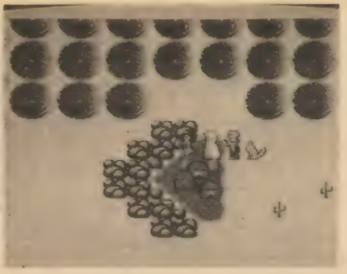
ファンタシースターの徹底レポートを送ってくれた川守田君、どうもありがとう。紹介できなくてゴメン（ページがないんだよ）。電波新教に応募してくれたみんなもありがとう。BEEPバッチ送るからね！

セガ（マークIII・マスターシステム）

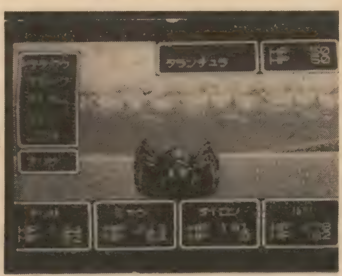
陸地で海の背景?

（ファンタシースター）

◎モタビア星のウーゾまで行き、写真のところで敵と戦闘してみよう。陸地にいるはずなのに、海のシーンになってしまうぞ。



▶下の同位置でも同じことができるぞ。



▶おっとこいつは海グモか? こんなふうに陸のキャラが出るぞ。

（住所氏名とも不明）

Ⓚ年賀ハガキに鉛筆書きのキミ、住所氏名を知らせておくれ。

お得な体力回復テク

（ファンタシースター）

◎ダンジョンの中に長時間入っていたい場合、アリサとミャウだけにヒールとドヒールを使わせる。MPがなくなったらわざと殺して、ルツのリーバスで生き返らせる。すると、HP、MPとも最大までもどる。このテクは、最後まで役に立つぞ。

（岩手県・千葉義孝）

Ⓚアリサとミャウだけ意識的に殺すのって難しくないか?

サイコウォンドは2本買え!

（ファンタシースター）

◎サイコウォンドは、道具としても使えるので2本買っておこう（1本はルツに装備させる）。戦闘時に使うと、敵から逃れることができるのだ。

（広島県・小林功典）

Ⓚ攻撃をしかける順番をよく考えないと、敵の先制攻撃を受けることがあるぞ。

やはりあったかコンティニュー

（トライフォーメーション）

◎ゲームオーバーの表示中、1コンの上と㊧ボタンを押すと、"CONTINUE"と表示される。もう一度ボタンを押すと、そのステージの最初からできる。ただし、3回まで。

（岐阜県・谷山舞奈）

Ⓚアップル、チャンプ、アイテムのすべてがなくなるので注意。

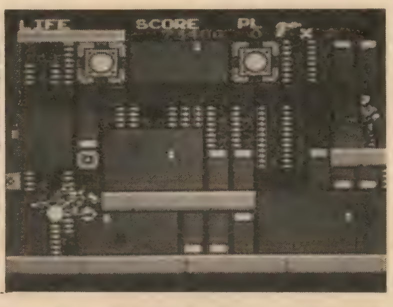
スクロールストップ

（トライフォーメーション）

◎アーモレーターのときに足を落とし穴に突っこんだり、バギーで壁の角にひっかけたりすると、スクロールが止まるぞ。

（神奈川県・ルークスカイウォーカー）

Ⓚ場所によっては、一定時間敵が出続けて、点かせぎができる。



▶これが秘技"三角ゲリ"だ。アーモレーターのときよりムズイ。

セレクトコンティニュー(?)と1UP

（メイズウォーカー）

◎ゲームオーバーの表示中、あるいはデモプレイ中に1コンの両方のボタンと左上を押すと、画面の右上に2桁の数字が出てくる。これを上下で変えてボタンを押すと、それに対応してラウンドから始められるのだ。ただし、一度自分のクリアしたラウンドまでしか選べないし、51以上もできない。

また、アイアンバーを取ると1回勝手に素振りをするが、このひと振りで敵を倒すと、マイキャラが1人増える。

（広島県・近藤康弘）

Ⓚキミのハガキは、読みやすいし情報も正確でいいぞ! 他の人も、わかりやすく書いてくれよ。



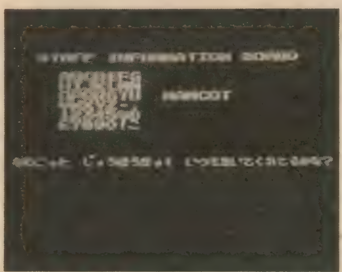
▶タイミングがちょっとムズイが、慣れればいくら死んでも安心!

PCエンジン

ミョーな隠しコマンド

（妖怪道中記）

◎どの場面でもいいから、I・II・RUN・SELECTをいっぺんに押してみよう。"スタッフインフォメーションボード"というのが出てきて、文字が入れられる。ここで、"NAMCO"、"NAMCOT"、"PCENGINE"等と入れると、変なメッセージが帰ってくるぞ。もっとあると思うので、みんなも探してほしい Ⓚ



▶だから何だと言われれば、ミもフタもないが……。

ゴールド無限増加技!!

（スーパーワンダーボーイ・モンスターワールド）

◎モンスターワールドでは、最初の剣を受け取った後は、ポーズボタンかIIコンのボタンでサブ画面表示になるよね。この表示画面の切り替えを37回（つまり74回ボタンを押す）すると、なぜか45G増える。これを繰り返せば、かんたんに装備がそろうよ〜ん!

ⓀIIコンにラピッドをつなげば楽勝だね! でも、あまりやりすぎるとプログラムがバグることもあるので注意!

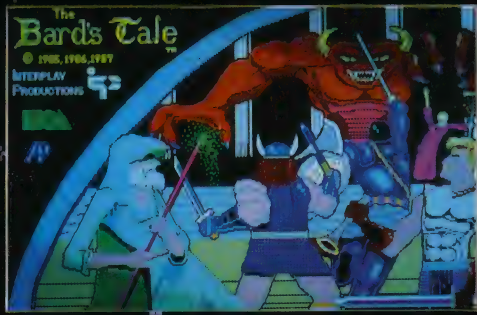
ハイテク情報を送ろう!!

セガ、MSX、PCエンジン、その他の機種のハイテクを見つけたら、やり方をわかりやすく書いて、ハガキか封書でこのコーナーに送ってください。採用された方には、BEEPグッズをプレゼントします（ぴーぷるランドのポイントにもなります）。なお、他の雑誌との二重投稿はお断りします。

●送り先 〒102 東京都千代田区九段南2−3−26井関ビル ㈱日本ソフトバンク 出版事業部 BEEP編集室 マルチターゲット係

徹底研究 I

先月号で紹介したバーズテイル。今月は、迷宮でのメッセージと、クラスのさらに詳しい紹介をしていくぞ！



パソコン

バーズテイル

エレクトロニック・アーツ　PC-98／88シリーズ(7,800円)

研究報告者／村上和也

迷宮に殴り込み!!

先月号では、スカラブレの街を歩き回ったけど、今回はいよいよ迷宮の中へと踏みこんじゃおう。

迷宮は、大きく分けると下水道、地下墓地、ハーキン城、キリアランの塔、マンガーの塔の5つに分けることができる。

迷宮の中のさまざまな住人、アイテム、しかけ、多くの秘密めいたメッセージ。それらが何を意味しているのか？　それに対しどのように対処したらよいのか？　16の迷宮の謎を解明していこう！

まず、下水道へ行け

まず最初に冒険しなければならないのは、下水道。下水道は、トランペット通りの酒場の下に広がっている。ここに入るには、酒場でワインを注文すればいい。地下1階はワイン蔵、地下2階から4階までは下水道になっている。

ワイン蔵には重要なイベントはない。下へ行く階段さえ見つければOKだ。しかし、下水道には見逃せないメッセージがたくさんあり、しらみつぶしに歩き回る必要がある。とはいっても、重要なイベントとその場所は表にまとめておいたので意外に楽かもしれない。

地下2階では「マジックマウス」というでっかい唇に出会うが、こいつはゲーム中にしばしば登場し、パーティーにヒントや警告を伝えたり、謎を投げかけてきたりする。敵か味方かは不明だが、冒険を進めるうえで、こいつの存在は重要だ。

地下墓地の敵は強力――

街の中央広場には、1つだけ邪教の寺院（マイゴット寺院）があるが、その下に広がる地下墓地が第2の冒険の場だ。この寺院を訪れると僧侶たちに「我々の神の名前は？」とたずねられるので、下水道でマジックマウスから教わった強力な魔法の持ち主の名前を答えれば、中に通してもらえる。

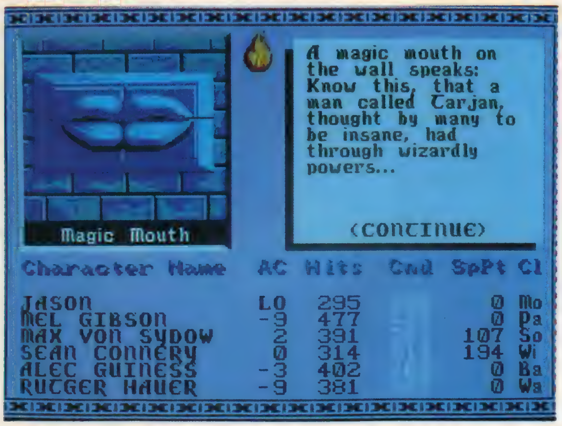
この迷宮は、地下3階まである。モンスターもぐっと強くなっているので戦闘での手抜きは禁物だ。グラフィックは同じでも、ほとんどの敵が強力になっていることに注意しよう。地下2階からドラゴンが出てくるが、とくに彼らとの戦いはできるだけ避けたほうがいい。もし、戦うハメになったらマジックユーザーは「アンチ・マジック」や「催眠イメージ」などの呪文をかけて、彼らのブレス攻撃を封じこめるのに専念することだ。

地下墓地には、3つの重要な敵キャラがいる。地下2階にいる「高僧バシャー・カピロー」と「ソウル・サッカ」という目玉のモンスター、そして地下3階にいる「アイルドレク王」だ。アイルドレク王のいる埋葬室は、周りがすべて壁で囲まれていて「フェーズ・ドア」や「空間移動」などの呪文でも入りこめない。

方法はただ1つ、ふだんはやっかい者のテレポートを利用するのだ。ウィザードリィをプレイした人なら納得できるだろう。まず、北0―東21に行って、10―7にテレポートされる。次に21―15へ行けば埋葬室へ飛ばされるのだ。この王を倒すと手に入る「eye」



今、ふたたびよみがえった、アイルドレク王。



迷宮のあちこちに現れる不気味な「マジックマウス」。

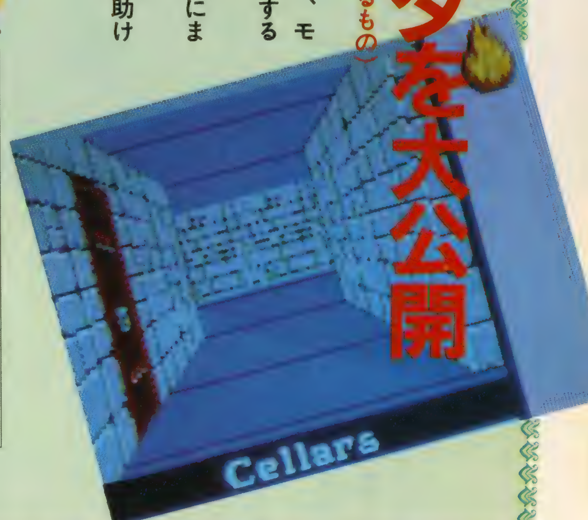
迷宮のデータを大公開

（数字はスクライトサイトの呪文でえられるもの）

迷宮のあちこちに刻まれたメッセージは、モンスターのいる場所を意味したり、冒険をするうえでの警告だったりする。

そこでこの非常に大切なメッセージを表にまとめてみた。

各場所でのメッセージをよく見て冒険の助けにしてほしい。

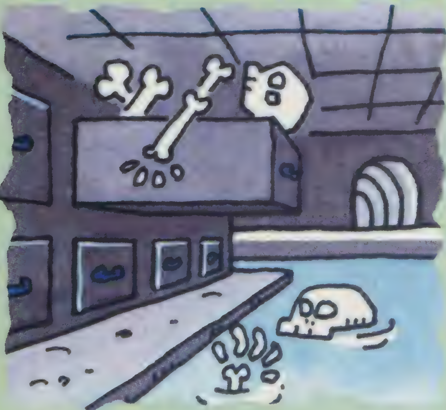


下水道



場所	位置	メッセージ
地下1階	18—07	階段。
地下2階	10—19	「IRKM DESMET DARM」
	21—09	「夜、光を横切れ」 光でさえぎられた通路は、夜になれば通ることができる。
地下3階	14—17	階段。
	04—03	「皆に気違いだと言われていたTarjan と呼ばれる男が…。以下省略」
	01—12	「Thor は Odin の偉大な息子である」
	12—10	「七つの言葉によりて出口は示される」
	11—21	抜け穴。空中浮揚の魔法で降りないとケガするぞ。
地下4階	13—07	「時は業を作り出すばかり、時の業は書き替えられぬ」
	16—17	上にのぼる長い階段。マンガーの塔の近くに出る。

地下墓地



場所	位置	メッセージ
地下1階	00—18	「東に15の扉あり、汝そこに在り。暗き者の巣窟にして祭りの宴は開かれる」
	16—21	「太古の偉大な魔術師は今なお生けり」
	15—16	階段。
地下2階	11—11	「塔へ飛べ、視力は失せる、狂人は死す」
	12—10	高僧バシャーカビロー。「スフィンクス」というドラゴンをけしかけてくる。
	13—06	バシャーカビローの宝物殿。レッドドラゴンが守っている。
	00—21	ソウル・サッカというでかい目玉のモンスター。
	00—00	停滞の間。一度入るとなかなか抜け出せない小部屋。テレポートで出られる。
	08—11	階段。
地下3階	20—16	「Harkyn の城にて Mad・One の石像をさがせ」
	19—20	アイルドレク王がいる。



とつじょ現れたナゾナゾじじい。「答えにゃここを通さんぞー」

というアイテムは、ハーキン城の中で必要になるので、捨てたり売ったりせずに、大事に持っていよう。埋葬室を出るのには、20—19のテレポートを利用する。

ハーキン城でタージャンを倒せ！

ハーキン城は3階建てで、下水道や地下墓地からくらべるとその作りはあまり複雑ではない。

城の中にはハーキン男爵の王座がある。「誰かこの王座に座ってみたい者はいないか」と問われたらバードに腰をかけさせる。すると、王座の後ろに扉が姿を現す。

1階では、「ジャバーウォク」と戦い「クリスタルソード」を、2階では「シルバースクウェア」（四角い銀製品）を見つけなければならない。



巨大な彫像に近づいて行くと…。

2階と3階では、老人が謎解きをかけてくる。まず最初はこうだ。「その昔には人間なりしも、今では死にながら生けるもの。生き血をすい、魂を喰らう。」生き血を吸うと聞いただけで、もうわかると思う。つまり「バンパイア」のこと。

2番めの問いは「アーチャーストリートの酒場の名前を言え」である。

スカラブレの街を、いかに丹念に調べたかが問われるときだ。

ハーキン城での最大の目的は、太古の偉大な狂神「タージャン」を倒すことにある。地上3階の南東にある巨大な石像に、アイルドレク王から手に入れた「eye」をかざせば、タージャンが現れる。



ドエーッ!! だからそんな棺はほおっておけって言ったのに。

キリアランの塔で鍵を入手

キリアランの塔は、街の北西にあり、味方の魔術師キリアランがいる。ハーキン城でタージャンを倒すと、自動的にこの塔の入り口にテレポートされる。

この塔は1フロアーのみで、その目的は魔法使いのキリアランか

マンガーの塔



場所	位置	メッセージ
地上1階	04—04	「偽りをこえて、路地の手前、北への道は、偽りの路、以下省略」
	13—20	「何事も辛抱(しんぼう)」マジックマウスの警告。
	18—21	秘密の抜け穴。上から下へしか通れない。
地上2階	15—04	マジックマウスの問いかけ。丸い銀製品(Silver・Circle)がもらえる。
	02—11	階段。
地上3階	07—09	08—13、15—21、09—19、12—11、19—01、21—00　七つのメッセージのありか。
	04—10	マジックマウス。ここで七つの言葉を告げると、09—03に出口が現れる。
	12—19	謎の老人、鍵を買ってくれないかとパーティに持ちかけてくる。
地上4階	08—12	バンパイヤ・ロードの眠る棺(ひつぎ)がある。ふたを開けるかどうかはキミ次第(しだい)。
	09—20	「オディンの偉大なる息子の名前は？」マジックマウスの問いかけ。
	00—00	階段。
地上5階	01—10	「mighty one に戦いを挑(いど)む者は死ぬ」マジックマウスの警告。
	10—21	煮えたぎった液体。ここに飛び込むとマンガーの部屋にテレポートされる。
	21—10	マンガーがいる。

キリアランの塔



場所	位置	メッセージ
キリアランの塔	10—13	「冷たくて、予言されており、二つに重なったものは」マジックマウスの問いかけ。
	10—09	「クリスタルの剣がクリスタルのガーディアンをくだくであろう」



ハーキン城



場所	位置	メッセージ
地上1階	14—09	ハーキン男爵の王座。バード以外の者が座るとケガするぞ。
	02—21	ジャバーウォク、二つの頭を持つドラゴンだ。
	00—19	クリスタルのガーディアンをくだくクリスタルソードがある。
	19—00	階段。
地上2階	09—09	老人の問いかけ1　本文をみてね。
	00—19	「Past warscapes fought…以下省略」
	19—19	抜け穴
地上3階	02—03	「クリスタルの剣がクリスタルのガーディアンをみじんにくだくであろう」
	05—03	老人の問いかけ2　本文をみてね。
	01—21	「戦士の像」じつはタージャンの仮の姿。

Figurine(小立像)

小立像を使えばマジックユーザーでなくとも、その名前で示されたモンスターを呼び出し、パーティに加えることができる。ただし、1個につき呼び出せるのは一度だけなので、よく考えて使おう。

Ogre	fgn	300G
Golem	fgn	300G
Giant	fgn	400G
Dragon	fgn	800G
mage	fgn	1000G
mongo	fgn	1000G
Lich	fgn	1200G
old man	fgn	1500G
Thor	fgn	2000G

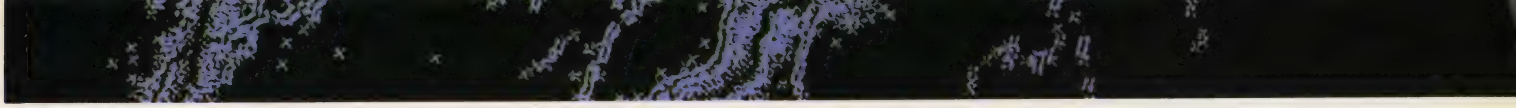


バードの楽器リスト

楽器はバードにとって、もっとも重要な武器だ。全部で13種類あり、ヒットポイントを回復させたり、ブレス攻撃を行えるものもある。その大半は迷宮の中でしか手に入らない。

Mandlin	130G
Harp	130G
Flute	130G
Lak's Lyre	1000G
Fire Horn	1200G
Fin's Flute	1300G
Heal Harp	7000G
Galt's Flute	10000G
Frost Horn	12000G
Flame Horn	20000G
Truth drum	20000G
Spirit drum	30000G
Pipes of pan	30000G





クラスについて

バーズテイルには、10数種のクラスがあるが、それぞれ、どんな特徴があるか紹介しよう。

バード



「むかしファイター、いま詩人」というわけで、ほとんどの武器を使うことができるが、やはりファイターとして戦うには力不足だ。また、用意された6種類の歌も、ただうるさいだけでいまいち使えないというのが正直な感想だろう。

しかし、あなどってはいけない。バードは、魔法の楽器を手にすることによって本領を発揮する。それらの楽器を手にしたバードは、最強のマジックユーザーといっても過言ではないのだ。

ワーリアとパラディン



ワーリアは基本的にファイター、パラディンは名誉と純血を守ることを誓った戦士、問題はその違いだ。

ワーリアは、ほとんどの武器、武具が使え、魔法にいまいち弱い。それに対し、パラディンは、魔法に抵抗力がある代わりにプレート類の防具が使えないという違いがある。要するにどっちがよいかは一概にはいえないが、できることなら2人ともパーティに加えたいところだ。

ハンター



ハンターは「レコード」を売ってくれる店じゃない。ウィザードリィでいうところの忍者にあたる。

迷宮の中にはボスキャラのように、めちゃめちゃ強いモンスターが襲ってくるときがよくあるが、そんなとき一撃でどんな敵でも葬りさる力強いやつだ。

モンク



モンクは武術の達人、じゃない。訳すと「文句」じゃなくて「修道士」という意味。しかし、魔法は使えない。

レベルが上がるにしたがってどんどんアーマークラスが下がっていくという能力をもっている。また、武器や鎧を着けずに戦ったほうがはるかに力を発揮できるので、レベルが低いうちは鎧で身を固めておいて、レベルが上がり、十分アーマークラスが下がったら鎧をはずしてやるというのがベストな育て方だ。

レベルが上がってくると、ワーリアやパラディンをしのぐ最強のファイターになる。

ローグ



ローグは宝物の罠をはずし、宝を奪うためだけにいるようなものだ。それ以外にほとんど役に立たない。宝箱はカンジュラーの「トラップザップ」という呪文でも開けることができる。こっちのほうが罠にひっかかりにくいので、カンジュラーのスペルポイントに余裕がでてきたら、かわいそうだがパーティから外してしまおう。

マジシャン



マジシャンの呪文は、敵にダメージを与えるものや、パーティーのメンバーのアーマークラスを下げるといったものが多い。他にも、パーティーの現在位置を教えてくれる「スクライトサイト」や、壁を消してしまう「フェーズドア」などがある。

カンジュラー



カンジュラーの呪文はメンバーの治療や、迷宮内を明るく照らすといった魔法が多い。

また、パーティーがどの方角に向かっているかを知らせる「キールの魔法のコンパス」や、テレポートの魔法もある。

ソーサラー



ソーサラーの得意技は狼やドラゴン、巨人などの幻影を作り出し操ることだ。もちろん敵も同じように幻影を作りだすことができるが、ソーサラーはそれらの幻影を見破り破壊することもできる。

また、迷宮内の階段や罠を探知する呪文も使える。

少なくともひとつのマジックユーザーで、呪文レベルが3以上(経験レベル5以上)になったものがなれる。

ウィザード



ウィザードは、悪魔や上級レベルの魔物をいわゆる裏の世界から呼び出し、パーティーに加えることができる。また、敵の心にうまく取り入って味方につけることや死んだメンバーを復活させたり、仲間に取り付いた悪霊を取り除くこともウィザードの仕事だ。

2つのマジックユーザーとして呪文レベルが3レベル以上に達した者がなれる。

種族による初期特性値の違い

各種族別の初期特性値は以下の表のとおり。

こんな表を出しといてなんだけど、特性値は、そのキャラクターの個性みたいなもので、決して最高でなくてもいいのだ。最初っからあんまり高いと育てる楽しみも減ってしまうぞ。

種族	ST(強さ)	DX(敏捷さ)	LK(運勢)	IQ(知性)	CN(体格)	HP(体力)
ヒューマン	11〜17	9〜15	7〜12	8〜13	9〜15	16〜29
エルフ	9〜15	10〜16	7〜13	11〜16	7〜13	15〜29
ドワーフ	13〜18	9〜14	4〜10	7〜13	12〜17	16〜29
ホビット	6〜11	14〜18	11〜17	8〜13	6〜12	16〜29
ハーフエルフ	10〜16	10〜16	8〜13	10〜15	8〜14	16〜29
ハーフオーク	12〜18	9〜15	5〜11	4〜10	13〜18	16〜29
ノーム	10〜16	8〜14	5〜11	12〜17	5〜10	16〜29

ら「オニキス製の鍵」を受け取ることにある。この鍵は次なる試練、マンガーの塔の鍵だ。また「シルバートライアングル」(三角の銀製品)も手に入れなければならない。

ラストは、マンガーの塔!

街の南西にある5階建ての塔で、下水道の地下4階にある長い階段を登ると、その入口に着く。中に入るには、キリアランからもらった鍵が必要だ。

ところで、下水道にあった「七つの言葉によりて出口は示される」というメッセージを覚えているかな。じつは、この塔の3階には7つのメッセージがあり、それぞれの中に1つのキーワードとその順番が示されているのだ。そして、それらを順番に並べ、ひとつの文章として同じフロアーにあるマジックマウスに告げると、上への階段が現れるというわけ。その文章とは「情熱的にうそをつけ。そして、永遠に地獄へおちろ。」である。もちろん英語で告げなければならないぞ。

マンガーの部屋は最上階にある。



こいつが大魔術師「マンガー」だ!

部屋を開けるためには、四角と三角と丸の3つの銀製品が必要なので忘れてはならない。東の小部屋の煮えたぎった液体の中に飛びこむと部屋の入口の近くにテレポートされる。

そして、テレポート先から北にまっすぐいったところで、いよいよマンガーとの最後の戦いがキミを待ち構えているのだー!!



「よくぞマンガーを倒した、30万ゴールドと30万経験値をやろう」

五つの心得

1、最初のうちは攻撃力より、防御力を上げる。

2、呪文を使うとき、敵を殺すことより、パーティのダメージを少なくすることを考える。

3、すべての謎をとく必要はない。

4、キリアランの塔はハーキン城から、マンガーの塔は下水道からしか入れない。

5、マンガーの部屋を開けるには3種類の銀製品が必要。

先月号でも紹介した「ラスタンサーガ」がついに完成した。人気ビデオゲームからの移植だけに、その完成度が気になるところ。そこで「ラスタン」ファンでもあるTAKE ON！が、キビシイ目で徹底研究してくれたぞ!!



徹底研究II

MSX2 ラスタンサーガ

タイトー　MSX2専用　5,800円(4月初旬発売)

研究報告者　TAKE ON！

待ちに待ったラスタンだ！

ついに！ みんなが待っていた「ラスタンサーガ」のMSX版が登場だ。

先月号でも書いたけど、ボクはタイトーからMSX版「ラスタンサーガ」が、じぇったい出ると思っていたから、願いがかなってとってもうれしかった。だけど、人間っていうのは欲ばりなもんで、完成バージョンをプレイしてみると、またいろいろと考えこんじゃってね……。〝期待度と満足度は反比例する〟っていうのは、ホントツライもんだ。

ま、個人的感想はあとまわしにして、内容の紹介に入ろうか。

ストーリー

神の支配を受けていたころ、人人の生活はすさんでいた。掠奪、殺戮が日常茶飯事になり、また、そうしなければ生きていくのが難しい時代だった。それは「ラスタン」にとっても例外ではなかったが、勇敢ではあった。

そのころ、唯一平和を保っていたセーム国も、魔神の手におち、妖魔に脅やかされていた。

苦心の末、セーム国の姫は魔神である〝ヒュードラー〟を倒した者に、国中の財宝を与えると告示した。

勇敢なるラスタンは、姫と約束をとりつけ、〝ヒュードラー〟の首を得るため、妖魔たちの住み家へと向かった……。

ビデオゲームをやった人にはおなじみのストーリーだ。しかし、〝ヒュードラー〟というところに注目してくれ。最後のボスキャラが、〝ドラゴン〟から〝ヒュードラー〟に変わっているんだよね……。

というわけで、このMSX版の「ラスタンサーガ」は、オリジナルとは細かいところがちょっと変わっていたりするのだ。



青いお空に高くそびえる岩山。1面はこうでなくっちゃ。

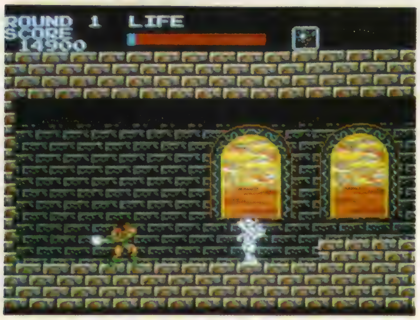
キャラクターは？

それでは、いくつかの変更点をあげてみよう。

まず、パッと見て最初に気づくのは、あのカッコイイデモ画面がなくなってしまったこと。3メガにしてでも、ぜひ入れてほしかったと思うのは、ボクのワガママだろうか？ あれがあるとないではずいぶん気分が違うからね。

それから、「ラスタン」以外のキャラクターが単色、もしくは2色になってしまったのも残念。○デコのソフトでは、単色のキャラクターはよくあったけど、タイトーで作ってるんだし、MSX2なんだからなんとかしてほしかったと思った。

でも、キャラクターがなさけなく見えるのは、背景がとおってもキレイ（この点は〝さすがMSX2〟という感じだ）だから、とい

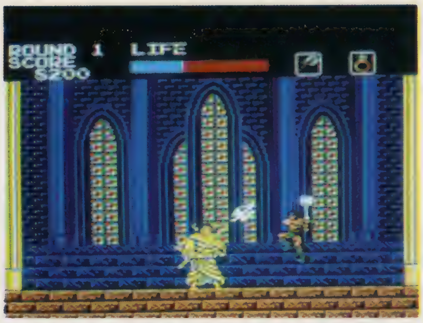


城の窓から見える夕焼けがきれい。空もいっしょに動くけどね。

うせいもあるだろう。そういう点では、このゲームの移植のありようというのは「スクランブルフォーメーション」的だね。
　しかし、マイキャラの「ラスタン」に関しては、表情豊かでなかなかのデキだ。他のキャラクターがなさけない分、とってもひき立っているぞ。

画面は切り換え式！

　これも先月書いたけど、マップがスクロールせずに、切り換え式になっ（てしまっ）たのも大きな変更点だろう。某ナムコの「ドラゴンバスター」MSX2版なんかは、画面切り換え式で相当ソンをしたような気がするけど、この「ラスタン」は、そんなに違和感を感じない。でも、画面が切り換わると、いきなり敵の攻撃っていうのは、ちょっと困ったなあ。
　他に変わった点としては、池や溶岩に落ちてもゲームオーバーにならなくなった、というのがとてもウレシイ（一定のライフが減るだけですむ）。これは、ものすごく良心的な配慮だと思う。このことで〝それならボクもできそうかな？〟と思う人もいるんじゃないかな？　ビデオゲームでは、タイミングなり、パターンなりを覚えてないとどうにもならなかった綱渡り等が、体力がありさえすれば「アッチッチッチ」と連続ジャンプで切り抜けることもできるんだ。
　これら以外にも、イカダや、毒の沼がなくなったりと、少しシカケが楽になっているぞ。それにしても、溶岩に落ちてもダメージが少ないというのは、ゲームの性格を相当変えてしまったんじゃないかな？　とっつきやすくなった分、ゲームの寿命を縮めてしまったような気もするが。



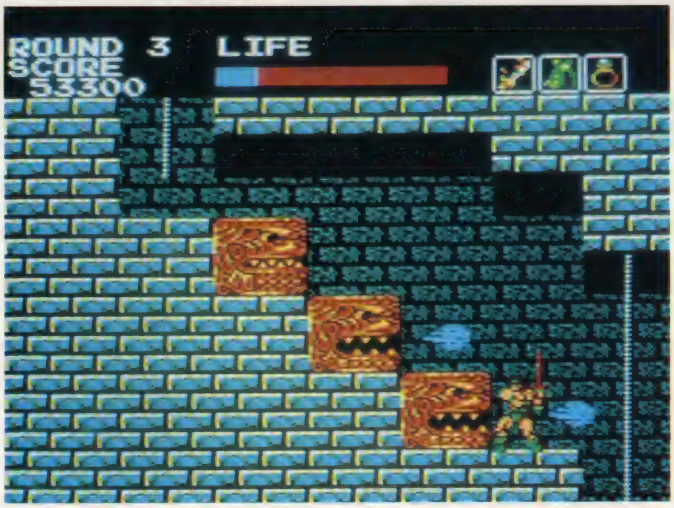
気どって戦わず、なりふりかまわず下突きをしたほうが有効だ。



イカダがなくなってエレベーター岩が登場。こっちのほうがラクだ。

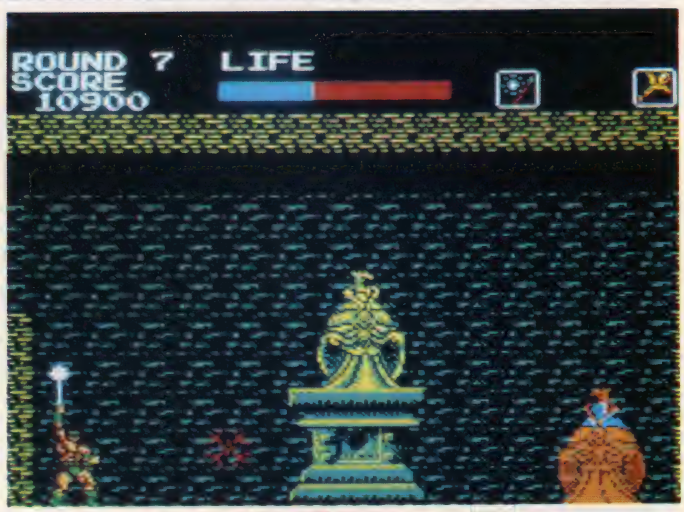


パタパタパタパタ。飛ぶ姿を楽しんでからサクサク倒そう。

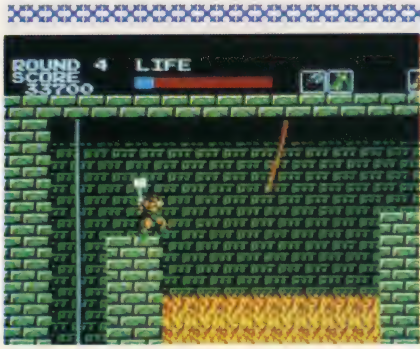
なんなんだこいつらは。◯ルノフかと思っちゃった。


ラスタンの操作

　さて、マイキャラの「ラスタン」だけど、キャラクターのデキに負けないくらい操作性がいい。というか、ビデオゲーム版そのまんま、って感じかな。
　というのはどういうことかというと、「ラスタン」のジャンプ（キーの入力により、ハイジャンプ、斜めジャンプあり）というのは、空中制御ができないのだ。だから、空中や溶岩地帯を渡るときには、ジャンプの距離を計らなければならないのだ。ビデオゲーム版を知らない人には、ちょっとやりずらいかもしれないけど、これが「ラスタン」の動きなのだ。
　それから、壁をけって登れる能力が新しくついた。
　これは、溶岩地帯などで深いところにハマったときに必要なのだが、先の面ではこれをうまく使わないとアイテムが取れなかったり、綱にとりつけられなかったりするから、慣れておく必要があるぞ。ただ、壁に当たったときにジャンプボタンを押せば、いちいち逆方向にレバーを入れなくても登ってくれるから、「◯者くん」よりも楽々できる。
　当然、剣の振り方には、中段、下段斬りと、上突き、下突きがあ



こいつはこうやってエイエイオーしていれば倒せるのだ。



ロープの上をつかむとハマルぞ。溶岩に落ちてもあわてず脱出だ。

敵モンスター表（一部）



グラトン

ビデオゲームでは天井から剣を飛ばしてきたんだけど、こいつはただ大きいだけだ。



スレイ

バサバサ飛んでくるのが優雅なやつ。動きはニブイのでおちついてねらおう。上突きよりも地上のほうが攻撃しやすいだろう。



キマイラ

キュイーンと放物線をえがいて火を吐く三つ首のバケモノ。上から下突きでつぶしちゃおう。



ウィザード

魔法の弾を飛ばしてくるけど、たいして強くない。軽く切りきざんでしまおう。



ハーピー

ロープにつかまっていると上空からバタバタ降りてくる。上突きで1発だ。単色なので全然イロケがないのが残念(?)



テュポーン

メデゥーサと同じで毒の息を吐いて攻撃してくる。ツートンカラーのおしゃれなヤツだ。



シュムプレーガデス

ワープしながら火の玉攻撃をしてくる。本文どおり落ちてくるのを待ってもいいが、メースで遠距離攻撃もオイシイ。



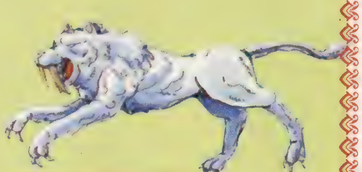
ラーイオス

グラトンとそんなに強さの差はない。下段で斬るか、突っこんで上突きだろうなあ。



スパルトイ

ガイコツ兵士。剣を振っているからしゃがんで攻撃しよう。油断できないヤツだ。下突きで一発だぞ。



サーベルタイガー

いつも走っている。飛びついてくるだけなので下突きであしらってしまおう。MSX用オリジナルキャラなのだ。



ヒュードラー

ビデオゲームは首が5本あったんだけどねえ……。首は一本だけど耐久力は5本分？　さすがにドラゴンに代わって大ボスをつとめているだけのことはあるね。



マンティー

こんぼうを投げつけてくる。でも、1回斬れば死んじゃうという通行人Aのようなヤツ。

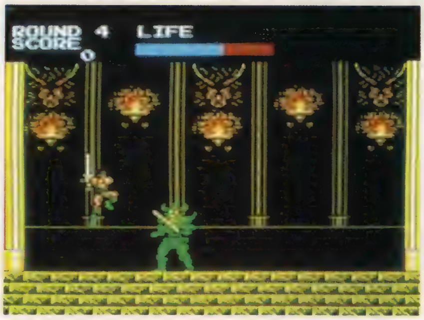


ガール

こいつもMSX用新キャラ。重い頭をよくささえているもんだと感心しているヒマはないぞ。弾を吐く。

る。これらと、水平に剣をスイングする「ラスタン」の動きは、ビデオゲーム版そのままだ。ボクは上突きのポーズがけっこう気にいっているんだけど、いちばん敵に効くのは下突きだ。

アイテムも、ゴールドシープ、ファイヤーソード等が再現されている。ファイヤーソードがちょっと強すぎる気もするけど……（火の玉がすんごくデカイ！）。



キャー、かっこいいー。見かけ倒しなのがかなしいのだ。

ラウンド構成

ラウンド数は全部で7で、アーケード版に1面加えた構成になっている。ざっと紹介してみよう。

ラウンド1……やった人ならだれでも見たことのある山岳地帯面。ファイヤーソードがだれでも取れるから非常にかんたんだ。城内にいるボス、グラトンは足元を斬るか、じれったい人は下突きで特攻しよう。

これがアイテム一覧表だ!

ジュエリー

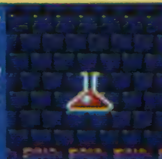
ブルー1000点、イエロー2000点、レッド3000点のボーナス。

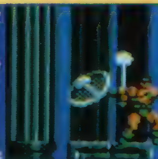
ロッド

ラスタンのライフを使って画面上の敵を全滅できる。メッタに出ない。

スクロール

0点。全滅アイテム。取る前にたいてい敵を全滅させているが……。

ポイズン

1万点、2万点の2種類あり。取るとライフが減るけどそれほど減らないから取ってもいいぞ。

シールド

1000点。敵の攻撃で受けるダメージが2分の1になる。

アーマー

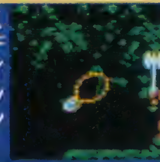
2000点。敵の攻撃、接触によって受けるダメージが2分の1になる。これが効いてるうちはシールド、マントはとらないほうがいい。

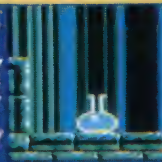
メース

300点。攻撃距離UP。威力はUPしないから注意。

リング

3000点。ラスタンの武器を振るスピードがUPする。

ネックレス

1000点。倒した敵と取ったアイテムの得点が2倍になる。

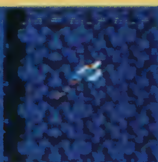
メディシン

1000点、2000点の2種類あり。ライフがふえる。

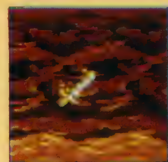
ゴールドシープ

1000点。なぜヒツジさんの頭で体力マンタンになっちゃうのだろうか? うーん。

マント

1000点。敵との接触によって受けるダメージが2分の1になる。

アクス

200点。敵に与えるダメージが大きくなる強力アイテム。

ファイヤーソード

最強の剣。斬っても火の玉で攻撃してもザコはすべて1発で倒せる。ボス部屋では火の玉が飛ばないのだ。

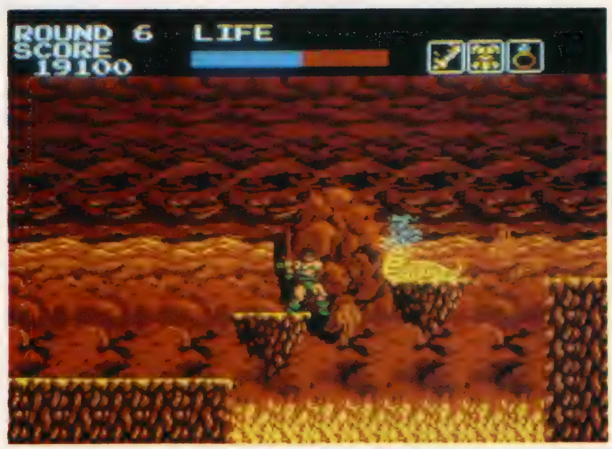
ラウンド2……森林面。イカダがないからすごく楽になった。ボスのスレイは連続で斬ればジャンプをさせずに倒せる。

ラウンド3……ショウニュウ洞(どう)面。地形がとびとびになっているので落ちたら壁をけってサクサク脱出しよう。溶岩地帯も多いからジャンプの技が要求されるぞ。ボスのシュムプレーガデスはワープ攻撃をしかけてくるから、壁で真上から落ちてくるのを待ってアクスの上突きで倒そう。

ラウンド4……石柱がきれいな面。途中(とちゅう)水の中にファイヤーソードが入っているけど、見えない足場があって取りにいけるぞ。城内の溶岩地帯はちょっとムズイ。とくにロープにつかまったときは、ハイジャンプをすると天井に当たることがあるから気をつけよう。ボスのラーイオスは、ふところに入ってあごを上突きすると早いぞ。



大ボスのくせにピーピー泣く弱虫。鳴き声を楽しんじゃおう(?)。



燃える背景、熱い溶岩。まさにシャクネツ地獄の世界。

ラウンド5……山岳面。地面から石の柱が出てきたり、細かいところで体力をうばわれるぞ。ボスのヒュードラーはアクスでいたぶりながら鳴き声を楽しもう?

ラウンド6……真っ赤な面。背景がとってもきれいなのだ。ここにはドラゴンがいたはずだったんだけど、ボス部屋はなく、そのまま次のラウンドへ。

ラウンド7……ラウンド5までのボスと連続勝負。しかもボス部屋までの道のりはちょっとした迷路になっていて、ループしたりするのだ。ヒュードラーを倒すとエンディングだよ。(開発段階で見せてもらったときはドラゴン部屋があったんだけどなあ……うーん)。

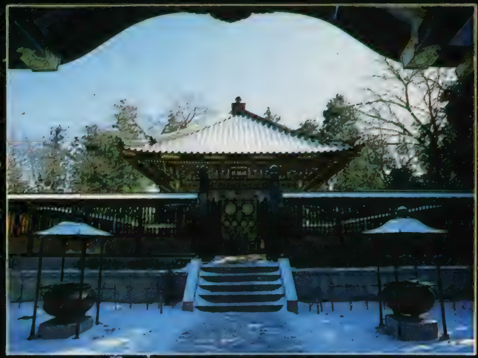


ボスは連続で出てこないし、アイテムも補給できるから楽だぞ。

手軽に楽しめるぞ

そういえばBGMについてふれていなかったなあ。BGMはPSGではよくやったな、という感じ。その代わりちょっともたつくんだけど、これはしかたないのかな?

あとラスタンは体力制のみで残機制ではなくなったのだが、ゴールドシープはけっこう出るし、コンティニューも標準装備なので、はじめての人でも最後のほうまでいけるぞ。ハマリを楽しむというより観賞用、接客用の感じが強いから、そのへんを考慮(こうりょ)して買うようにしよう。



仙台市・霊廟瑞鳳殿

入門用としては
最適のシミュレーションゲーム。
奥羽統一はもちろんのこと、
目指すは秀吉軍との戦い。
勝てば天下統一だ。
キミにできるかな。



徹底研究 III

ファミリーコンピュータ

独眼竜政宗

ナムコ 5,300円 ©㈱ナムコ

資料編纂者／ルイス＝プロイス

なにがなんでも統一だー！

先月、先々月に引き続いて「独眼竜政宗」を紹介するけど、今月はなんと徹底研究。これも、独眼竜政宗が、おもしろいからなんだ。本当に残念なのは、みんながこれを読んでいるときにはまだ独眼竜政宗は発売されていないってことなんだ。でも御安心を、ナムコではエンディング・キャンペーン（何歳でエンディングになったか、また画面の内容は？）を行うそうなのだ。もちろん奥州12ヵ国制覇は、早ければ早いほどいい。

てなことで、これを読めば、早くて、しかも奥州統一が絶対にできるぞー。と、勢いこんだところで徹底研究を始めるよ。

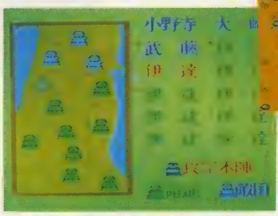


ウーム、にっくき最上、今に攻め滅ぼしてやるから、待ってやがれ。

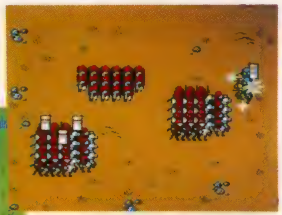
ちょっとカンタンかな？

実際、通しでゲームをプレイしたときの話を交えて、どんなものか説明するよ。一応奥州12ヵ国を制覇してみたけれど、楽な道のりではなかったんだ。初心者はなれるまでが大変だと思う。見出しで、大胆にも〝カンタンかな〟って書いたけど誤解しないでほしい。

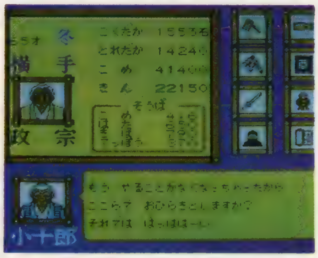
ゲームを始めるとけっこう楽にすすむんだ。相場をにらんで米を売ったりしていくと、お金が儲る。お金があれば、国力はグングン上がるし、部隊を増やせば強くなるんだよね。強くなるとやっぱり領地が増やしたくなるのが人情。ここでは一番弱い国分から宣戦していった。今にして思えば、これが第一の失敗。国分は、北の大国用の壁になってもらうのがベスト。まずは南進策。第2のつまずきが、部隊の買い方。平均的に揃えないと敵に攻めこまれて終わるぞ。ここでハマッたから、制覇に長々とかかってしまったんだ。こんな過ちを犯さないように、独眼やるときはBEEPを片手に。



フッフッフッ、あと3つだ。ついに私の野望が達成されるのだ。



ケケッ、最上の最後だ。最後に笑うのは、この政宗よ。



ヤッター、とうとう統一。小十郎も喜んでくれたし、よかったなぁ。

伊達政宗



性格	勇猛果敢
国力	5
戦力	3
交戦度	10
訓練度	3
陰険度	7
特産物	なし

藤原氏、北家の藤原房前を祖に持つ。古くは、常陸の国に住んでいたが、源頼朝の奥州討伐のときに陸奥の国、伊達郡を与えられたときより、伊達氏と称したのを始まりとする。その後伊達稙宗のときには、伊達の領内には寺300余り、そのなかでもっとも大きな寺「東昌寺」は僧200人を数え、奥州最強の武家であると「臥雲日件録」には記されている。また稙宗のときに分国法「塵芥集」を制定し、その曾孫、政宗のときにもっとも発展する。

伊達政宗17箇条

一、百姓は国の基と考えるべし
一、兵の鍛錬を怠るべからず
一、流鏑馬は、武士のたしなみと知るべし
一、肉を切らせても骨は断つべし
一、夏までに兵を整え、秋に攻め込むべし
一、動き回って買物を心がけるべし
一、困っても神仏に頼るべからず
一、相場をにらんで売買すべし
一、南の国を伊達の基とすべし
一、武士の強さは、訓練度と考えるべし
一、すべての部隊を平均的に揃えるべし
一、部隊では、鉄砲の弾が一番強いことを知るべし
一、敵の騎馬隊をたたくべし
一、敵の鉄砲隊の弾もなるべく避けるべし
一、一度で勝とうとは思わぬべし
一、攻められたらすぐ、攻めかえすこそ武士(もののふ)なり
一、かさにかかって攻めるべし

伊達政宗17箇条解説書

一、百姓は国の基と考えるべし

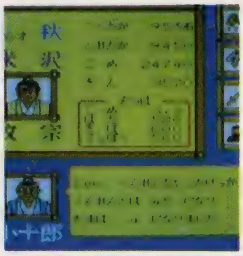
独眼竜政宗では、石高はその国の強さのバロメータの一つと考えてもいいんだ。秋にお米が入る量が多いから、お金も儲かるってことさ。だから奥羽12ヵ国を制覇するには、自分の国をどんどん開墾して石高を上げることが大事だぞ。



豊作になったら、次の年は攻撃計画を練ることだ。

一、兵の鍛錬を怠るべからず

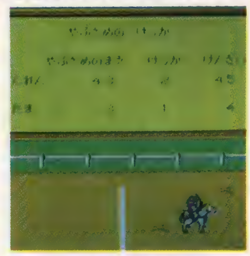
石高が大きいだけじゃ、強い国とはいえないんだ。戦争は兵士がいなくちゃできないんだけど、戦争のときにものを言うのが兵の数と訓練度。兵の数が同じなら訓練度が高いほうが強い。勝つためには訓練をたくさんしよう。



まだまだ、こんな訓練度じゃダメだ。もっともっとがんばらねば。

一、流鏑馬は、武士のたしなみと知るべし

流鏑馬をうまく行えば、訓練度が最大4も上がるんだ。これをしない手はないから、よく練習して訓練度を上げよう。



自分の鍛錬も忘れないように、流鏑馬をして体を鍛えよう。

一、肉を切らせても骨は断つべし

12ヵ国を制覇するには、もちろん戦で勝つことが必要なんだけど、戦闘モードのときは旗以外は敵の旗に向かって突き進ませろ。味方の損害もあるていど覚悟はしておくこと。勝てばドンドン有利になるのだから。



肉を切らせて、骨を断つのも楽じゃないよな、まったく。

一、夏までに兵を整え、秋に攻めこむべし

秋は、米が取れるから、それまでに部隊を整え、攻撃あるのみ。その国を取ったら、ジャンジャン本陣を移動して再軍備をして、次の秋に攻めこむのだ。



秋に戦争をしかければ、占領した国に米があっておいしいんだ。

一、動き回って買物を心がけるべし

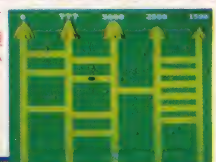
国を奪えば自分の国力が大きくなるわけだけど、自分の領地を動き回って、金と米を集めて回ろう。少し回れば、もう大金持ち。移動のたびに部隊を増やしていけば、もどったときには大軍ができあがるぞ。



移動こそ、独眼竜の極意の1つだということを覚えておけ。

一、困っても神仏に頼るべからず

本当は奥州を制覇しなければならないけど、訓練度もあがって、金も米もあり、軍備も整っている。そんなときに、遊びでやるのも一興だよ。



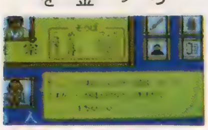
神仏に頼るなといっても金山がでたり、収穫率が上がったりしていいね。



なんと、足軽まで増やしてくれたりもするけど、あまり頼っちゃダメ。

一、相場をにらんで売買すべし

米相場には、変動があるから高いときに売って、儲けたお金を使って軍備を整えること。



安く買って、高く売る。これが商売で儲ける秘訣だよ。

政宗のライバルたち

最上氏



性格	陰険
国力	9
戦力	10
交戦度	10
訓練度	10
陰険度	10
特産物	なし

足利氏の一族、斯波氏を祖に持ち、奥州探題斯波家兼の子兼頼が、羽州探題として、出羽最上郡山形に入ったときに最上氏と称したのが始まり。関ヶ原の戦のとき、東軍に味方したため57万石の大守となる。

佐竹氏



性格	ずるい
国力	8
戦力	10
交戦度	9
訓練度	10
陰険度	7
特産物	お米

清和源氏、新羅三郎義光の孫、昌義が常陸国久慈郡佐竹郷に住み着いて佐竹氏と称する。室町時代には関東八家の一つに数えられ、常陸守護に任命された。戦国時代に勢力をのばした。

相馬氏

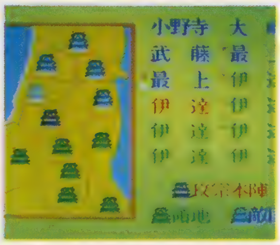


性格	しぶとい
国力	5
戦力	5
交戦度	8
訓練度	4
陰険度	5
特産物	なし

桓武平氏将門系。下総国相馬郡に住んで、相馬氏と称す、1189年の頼朝の奥州討伐にしたがい陸奥国行方を得る。これより奥州相馬氏の祖となる。関ヶ原で西軍につくも、のちに伊達政宗のとりなしで、許される。

一、南の国を伊達の基とすべし

政宗の必勝法は、とにかく最初に南下政策を取ることだ。佐竹氏を攻略するのが少し苦労だけど、取ってしまったらもうオイシイ。南の国は石高が高いし、敵と隣接しないから、伊達氏の穀倉地帯となって奥州統一をささえてくれるんだ。まあ、ここまできたらもう少しってとこだぞ。


南を抑えれば、もう勝ちは見えたね。あとは攻めこむのみ。

一、武士の強さは、訓練度と考えるべし

訓練度については、さっき書いたけど、これは別のことについてなんだ。戦闘は、隣接国からしか行えないんだけど、いくつか隣接していたら、もっとも訓練度の高いところから攻撃を仕掛けるのがベストだぞ。


次はどこを攻めるべきか？　周りをじっくり見て決めること。


三春の田村は、訓練度が高いから攻め取って初期の拠点にしよう。

一、すべての部隊を平均的に揃えるべし

ゲームで大事なことなんだけどいくら騎馬隊が最大数あっても、他の部隊が少なければダメなんだ。やっぱり部隊はとにかく平均的に増やしたほうが、合戦をより有利にするぞ。


こんな感じですべての部隊を平均的にしよう。（ちょっと奢ってる）

一、部隊では、鉄砲の弾が一番強いことを知るべし

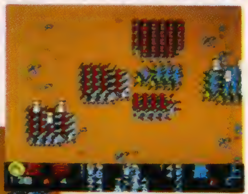
部隊は、足軽、鉄砲隊、騎馬隊、旗の4種類があるんだ。このなかで一番弱いのは、もちろん足軽。足軽は、金100で1部隊雇える廉価部隊だからしょうがない。次は旗、これがやられたらオシマイ。その次が騎馬隊。騎馬隊は、他の部隊の2倍の移動力を持ってるうえに攻撃力も強いので、主力となる。鉄砲隊の弾は最強なんだけど、訓練度が低いと使い物にならない。弾がなくなったら、旗への防波堤にしよう。


鉄砲隊は、弾があるかぎり、こんな感じで遠距離攻撃ができるんだ。


ホーラ、鉄砲の威力を見よ。旗をぶっつぶしたぞ。また勝ったー。

一、敵の騎馬隊をたたくべし

敵も自軍の旗を狙ってくるが、とにかく騎馬隊をたたいておけば、もし引き分けになっても、次の戦でキミに有利に運ぶことはまちがいないぞ。


包囲陣の完ぺきな形。三法から取り囲めば、まず全滅だね。

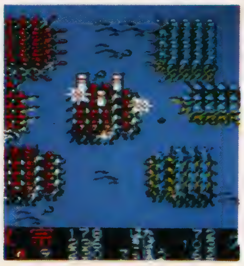

いくら騎馬隊が移動力が2あって、攻撃力もあってもこれじゃあダメダ。

一、敵の鉄砲隊の弾もなるべく避けるべし

政宗でいちばん強力なのは、鉄砲隊攻撃なんだ。鉄砲隊は、遠くの敵は攻撃できるし、破壊力もあるんで強力なんだけど弾の数に限りがあるのが欠点なんだ。そうは言っても、敵の射撃はこわいから、鉄砲隊と相対している味方の部隊は、ほんの少しでもいいから射線から外れるようにしよう。これですこしは損害が減るはずだ。とにかく粘れ、敵の弾がなくなるまで。

一、一度で勝とうとは思わぬべし

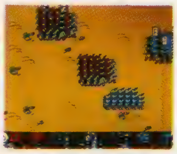
敵国が少なくなってくれば、敵もどんどん強力になってくる。しかし1回で勝とうとは思ってはいけない。勝てないと思ったら、無理をしないことだ。そうして、敵部隊にできるだけ損害を与えるのだ。そうすれば次の攻撃のときにだいぶ楽になるはずだぞ。

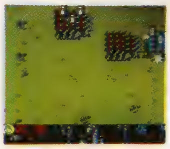

たとえ敵が弱くても、将たるもの味方の損害を少しでも減らせ。


今回は引き分けにしておいてやるが、次のターンで滅ぼすぞ。

一、攻められたらすぐ、攻めかえすこそ武士（もののふ）なり

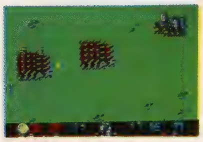
いつも自分が勝ち進むとは、限らないよね。戦なんだから、敵に自分の領地を取られることだってあるはず。そんなときにこのことを思い出してほしいんだ。取られた次のターンに攻め込めば、敵はまだ戦力を強化できていないはず。それで取りもどせば0Kさ。


鉄砲隊がいたって大丈夫。もう、勝ったも同然だ。


アーア、勝つのはやっぱりいつでも気分がいいものだなぁ。

一、かさにかかって攻めるべし

自分の国が強くなったら、敵戦力がどんなに少なくても、攻撃を緩めないこと。余裕で敵をぶっつぶすのは気分がいいものなのだ。


佐竹氏もこれで、オシマイかな。もう少し歯ごたえがほしかったなあ。

畠山氏



性格	隠湿
国力	4
戦力	4
交戦度	6
訓練度	2
陰険度	2
特産物	なし

清和源氏。足利氏の一族。武蔵秩父の豪族で、秩父重能のとき畠山と称す。足利尊氏の台頭とともに室町時代に有力武将となった。畠山高国は奥州探題となった。

大崎氏



性格	切れ者
国力	6
戦力	8
交戦度	4
訓練度	5
陰険度	2
特産物	なし

足利氏の一族、斯波氏の支族。斯波家兼を祖に持ち、奥州探題職を世襲する名家であった。その領国は、陸奥国大崎五郡。子孫、義隆のとき小田原に参陣しなかったため所領を没収。

芦名氏



性格	短気
国力	7
戦力	7
交戦度	8
訓練度	4
陰険度	6
特産物	お米

会津地方の豪族、三浦義明の子、佐原義連が頼朝の奥州討伐ときに会津黒川を所領したのに始まる。その孫、光盛が芦名と称した。芦名の由来は三島半島にある地名によるもの。伊達政宗に敗れ滅亡する。

ナムコット新聞 東北版

奥羽の覇者"独眼竜"、小田原参陣す!!

先日、独眼竜の異名をとる伊達政宗が、北条氏討伐に大坂より小田原へ来ている関白太政大臣豊臣秀吉公に会っていたことが、当社の特派員によって明らかにされました。

特派員「政宗は、もうすでに激闘の章を3回ぐらいクリアーしている強者なのになんとふがいないことだとの世間の評判です」

※ 独眼竜政宗では、ゲームカウント機能がついているんだ。これは、激闘の章で、奥州12ヵ国をクリアーするごとに敵がどんどん強くなっていくという機能のこと。この機能で、家康とか秀吉が出てきて楽しいんだ。なかでも秀吉は強敵で、戦闘能力は超越しているぞ。

この秀吉の呼び出しは、別に政宗が奥州を制覇していなくても、ある決まった条件のもとで出てくる。もし呼び出しに応じないと、最強の軍隊が待ちかまえているぞ。また呼び出しに応じると、4回分のコマンドがパスになり、挨拶していて1年たっちゃったみたいになるが、行けば、褒美をもらえておいしいことはおいしいが……。



自信がなかったら、秀吉に挨拶に行ってしまおう。



秀吉軍の猛攻を受ける北条氏の小田原城。



ここが、秀吉と政宗(本物の)が初めて会った場所なんだ。

実戦!! 陣形論

鶴翼の陣



この陣は、上方の鉄砲隊が敵にダメージを与え、真ん中の足軽隊が旗の盾となり、下の騎馬隊がドンドン突き進んで敵を攻撃する陣形だ。

鉄砲の陣



この陣は、とにかく真ん中へんに敵の旗や騎馬が多いから、バシバシ攻撃して下方の騎馬隊が突き進む陣形だ。

突撃の陣



この陣は、鉄砲隊を主力と考えずに、騎馬隊の移動力と攻撃力を最大限に生かす陣形だ。ゲームの最初のうちは有効だ。

方陣



この陣は、真ん中にやってくる敵部隊をボコボコにできる陣形なんだ。別に鉄砲隊を上に1つずらして、騎馬隊を突っこませても可。

包囲の陣



この陣は、旗を前面に押し出すことで、肉を切らせて骨を断つ陣形なんだ。もちろん足軽を、盾にして鉄砲隊でトドメ。

奢りの陣



これが、政宗の究極の陣形。はっきり言ってものすごく戦力差があるときでも下手をするとこっちが負けるぐらいの陣だ。

戦国史講座

1567	伊達政宗誕生。
1581	父輝宗に従い初陣。
1582	織田信長、本能寺で自害(48歳)。
1584	輝宗、隠居して家督を政宗にゆずる。
	政宗、伊達家17代当主となる。
1585	秀吉、関白になる。
	輝宗、死去。
1586	秀吉、太政大臣となり、豊臣を名のる。
1588	政宗、秀吉に使いを送る。
	秀吉、刀狩を始める。
1589	秀吉、政宗に上洛を促す。
	政宗、会津摺上原にて、芦名義広を破る。芦名氏滅亡。
1590	秀吉、小田原攻め。
	政宗、小田原へ参陣する。
1591	政宗、上洛する。
1592	朝鮮出兵(文禄の役)。
1593	政宗、朝鮮渡海。
1597	朝鮮へ再出兵(慶長の役)。
1598	豊臣秀吉、没(63歳)。
1600	関ヶ原の役。
	千代の地名を仙台と改名する。
1603	家康、征夷大将軍に任命される。
1613	支倉常長をローマへと旅だたせる。
1614	大阪冬の陣。
1615	大阪夏の陣、豊臣氏滅亡。
	片倉小十郎景綱死去。
1616	家康、死去(75歳)。
1626	塩の専売を開始する。
1636	政宗、死去。享年70歳。
1637	政宗の霊廟瑞鳳殿落成す。

小野寺氏



性格	のんびりや
国力	8
戦力	2
交戦度	1
訓練度	7
陰険度	1
特産物	お米

出羽国横手城主。古くよりある家柄で第12代当主小野寺惟道は、京都に上り、足利義稙、義晴に仕えた。義道のとき、豊臣秀吉に所領を安堵されたときは、最盛期の三分の一ていどの三万石になっていた。

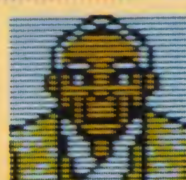
武藤氏



性格	こすからい
国力	8
戦力	8
交戦度	4
訓練度	5
特産物	3
特産物	なし

出羽国大泉庄の地頭である武藤氏の末えいで、出羽国大宝寺に住み、大宝寺氏とも呼ばれる。1587年、上杉氏と手を組み最上氏と戦うが、最上に破れ滅亡するも、本荘氏の二男が後をつぎ城主となった。

田村氏



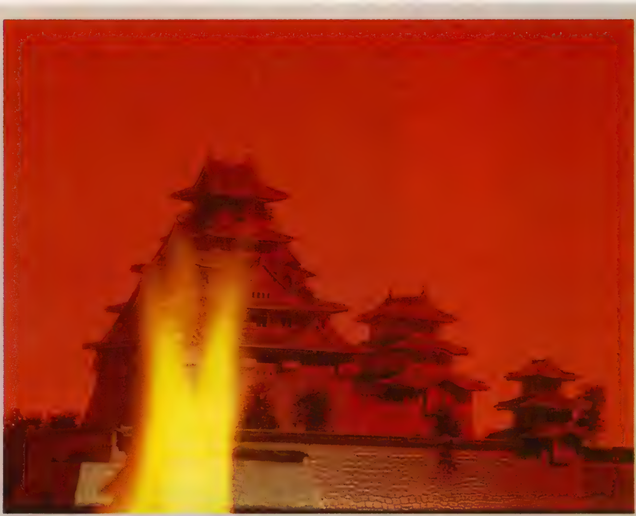
性格	一徹
国力	2
戦力	2
交戦度	3
訓練度	6
陰険度	1
特産物	馬

陸奥国の豪族、坂上田村麻呂を祖に持つ。伊達、相馬とともに威を振るったが、秀吉に所領を没収され、政宗の家来となる。その後、伊達忠宗の子、宗良が名前を継ぎ、伊達家より分封され、領地を得る。

ナムコット新聞 東北版号外

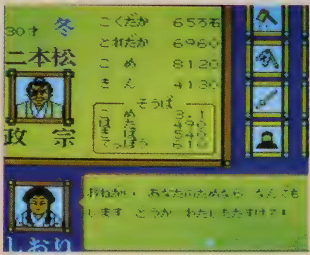
やった！ ついに政宗全国統一!!

関東平野で行われた、合戦において関白太政大臣豊臣秀吉公が、戦に敗れたとの知らせが大坂に入りました。その後敗走軍を追いかけてくる政宗軍に対し、大阪方はなすすべもなくやられ、日本一の城である大坂城が燃えております。日本は、いまや〝独眼竜〟伊達政宗のものとなったわけです。事の起こりは、再三の呼び出しに応じない政宗に対し、秀吉公が業をにやしたのが始まり。関東の戦いが終わったときには、次の天下人は「独眼竜政宗」となったもようです。



政宗軍の攻撃によって、燃え上がる大坂城。

※秀吉の呼び出しを断わると秀吉軍との決戦になるんだ。秀吉軍がまたすごいんだ。部隊数、訓練度は全部最大値、鉄砲の弾だって政宗軍は最大10発までなのに、なんと63発！ だから恐れ入る。しかしこの軍隊を撃ち破ることができれば、全国統一ができるんだ。



「しおり」ちゃん、政宗がおるかぎり、そなたの安全は保証するぞ。

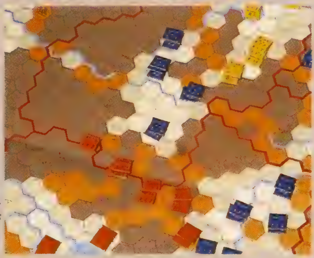


クーッ、やっぱり秀吉軍は強い。でも全国制覇目指してがんばるぞ。

奥州制覇への道のり

1584 富国強兵に努める。
1586 仙台の国分領を攻略。
1589 本陣を仙台に移す。
1593 二本松の畠山領を占領し、3ヵ国の主となる。
1594 黒川の芦名を落としたとき、騎馬隊を99儲ける。
1596 しおりを助けることで儲ける。
1598 三春の田村を占領。
1599 やたらと兵をかき集め、残りの奥羽の国を全部見て思いっきり奢る（全部の国の領主が頭を下げる）。
1600 須賀川の二階堂を攻め6ヵ国の領主となる。
1601 中村の相馬を攻め落とすが、損害多し。
1602 最上に黒川を落とされる。
1603 佐竹にも須賀川を取られる。
1605 最上に仙台も取られる。この年、災害にも見舞われ、危機迫る。
1606 本陣を移動し、米をかき集める。
1609 須賀川を佐竹から取りもどす。
1610 黒川の最上を倒し奪取。
1612 佐竹を攻めついに南7ヵ国を制覇。米には苦労しなくなった。
1615 いよいよ、最上の本拠山形攻め。やったー。
1616 返す刀で仙台を落とし、残り3つ。
1617 横手の小野寺を倒して残り2つ。
1619 大宝寺の武藤を攻略し、残るは1つ。
1621 最も奢った隊形で大崎を倒す。ついに奥羽12ヵ国制覇なる。

〈参考文献〉
日本古城物語（グラフィック社）／郷土資料事典（人文社）／伊達政宗グラフティー（新人物往来社）／角川日本史辞典（角川書店）／戦国人名事典（新人物往来社）



コンピュータだけでなく、ボードでも奥州制覇じゃ。

これこそ伊達政宗の悲願だったと思うよ。他にも天下統一に役だったのが「しおり」。彼女を助けるとお金と米がもらえる他に、一生恩に思ってもらえるんだって、やったー。キミもがんばってくれ。

小十郎の子孫に聞く

もともと小十郎景綱様は、出羽国米沢八幡の神主、片倉景重の子。しかし、政宗様の目となり耳となってついに全国を統一なされたそうで……。実際の景綱様は、つねに戦に出て大きな戦果をあげていたものじゃが。1602年には、刈田郡白石城一万三千石もの御殿様になって59歳で天寿を全うなされたのじゃ。



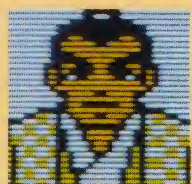
豊臣氏



旗	255
騎馬	255
鉄砲	255
足軽	255
総戦力	1120
訓練度	100
弾の数	63

足軽からぐんぐんと出世した羽柴秀吉が、1586年太政大臣就任時に後陽成天皇より「豊臣」の姓を賜った時より始まる。しかし1615年、大坂の陣で豊臣家はわずか二代で滅亡してしまう。

国分氏



性格	温厚
国力	2
戦力	3
交戦度	2
訓練度	2
陰険度	1
特産物	お米

陸奥国宮城郡国分荘を支配し国分姓を名のる。伊達稙宗が制定した、171ヵ条にも及ぶ分国法「塵芥集」に家老評定人として署名をしている国分景広がいる。後、伊達政宗の叔父が国分姓を名のる。

二階堂氏



性格	野心家
国力	5
戦力	4
交戦度	5
訓練度	3
陰険度	2
特産物	馬

藤原氏、南家の武智麻呂を祖とする。藤原行政が鎌倉幕府創設時に1184年に政所寄人、続いて政所令になった。そのとき、鎌倉二階堂に住みし以来、二階堂と称す。伊達政宗により滅亡。

ただ今、ヒット中！

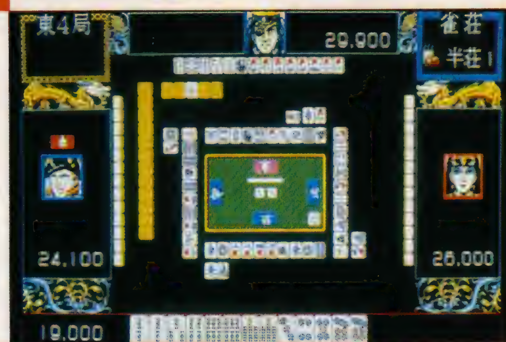
パソコンゲーム BEST9

1 ソーサリアン



今度、新シナリオの98版も出て、もっともっと人をハマらせるぞ。

2 麻雀大会



ディスクで自分の麻雀データを管理できるし、キャラの会話が笑。

3 プロ野球FAN



アクション野球ゲーム。野球の人気は衰えず。

4 信長の野望・全国版



またまた、復帰。ファミコン版も出てもう大変。

5 三国志



三国志の通になると呂布をやったりするんだよね。

ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1		ソーサリアン(日本ファルコム)	AC・RP	PC-88SR以降	5D(7,800円)
2	★	麻雀大会(光栄)	N	PC-98シリーズ	5D(9,800円)
3	↑	プロ野球FAN(日本テレネット)	S	PC-88／98シリーズ、X1tuシリーズ FM77AVシリーズ、MSX2	3.5/5D(8,800円) ROM(7,800円)
4		信長の野望・全国版(光栄)	S	PC-88SR以降、PC-98シリーズ X1シリーズ、FM7／77シリーズ、MZ25	5D(9,800円)
5		三国志(光栄)	S	PC-88／98シリーズ、X1シリーズ、FM-7／77シリーズ、16β、MSX(2)	3.5/5D(14,800円) ROM(12,800円)
6	↓	ハイドライド3(T&Eソフト)	AC・RP	PC-88SR以降、MSX(2)	5D/ROM(7,800円)
7		沙羅曼蛇(コナミ)	AC	MSX(2)	ROM(6,800円)
8		蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン(光栄)	S	PC-88シリーズ	5D(9,800円)
9		マイト&マジック(スタークラフト)	RP	PC-98シリーズ、PC-88SR以降、X1シリーズ、FM77AVシリーズ	3.5/5D(9,800円)

傾向				ジャンル					
	↑ 前月から急上昇	↓ 前月から急降下	★ 今月の注目ソフト		AC アクション	AD アドベンチャー	RP ロールプレイング	S シミュレーション	N ノンセクション

★協力店　うつのみや片町店　真光無線　ヤマギワ玉川店　ソフトクリエイト　パソコンショップ・ハドソン　共電社テクノ名古屋　富士音響マイコンセンターRAM I

ランク	傾向	ゲーム名　メーカー
1		アフターバーナー(セガ)
2		アウトラン(セガ)
3		サンダーブレード(セガ)
4	★	ソニックブーム(セガ) 激しい連射を要する指つりシューティング!?
4	★	ヘビーウェイトチャンプ(セガ) このゲームを毎日やれば筋肉モリモリ。
4		ヘビーバレル(セガ) パーツを5つそろえて敵をなぎ倒そう!
7		ファイナルラップ(ナムコ) プロも絶賛のリアルレーシングゲームだ!
8		忍(セガ) シティ忍者って今流行っているね。
9		ダブルドラゴン(テクノスジャパン/タイトー) 2人で協力しあえば、オモシロさもアップ!!

★協力店　●ゲームファンタジア渋谷　●プレイシティーキャロット巣鴨　●テクモファンシティ水道橋　●J & B神田　●ゲームセンターニュー光　●ウイルトーク池袋　●キャンディ東花園

1 アフターバーナー



アフターバーナーを入れたときのスピード感は最高っ!

2 アウトラン



スポーツカーをかっ飛ばす爽快感がロングセラーの秘密!?

3 サンダーブレード



スロットルの使い方が決めて。高速アクションゲームだ!

ビデオゲーム

セガ

1 アフターバーナー



12R以降はなかなかムズい!! 根強い人気の3Dアクション。

2 ファンタシースター



君はもう終わったかな? それともまだ…のSF RPG。

3 トライフォーメーション



なかなか大アジな痛快アクション!! B・Rはハマるぜ!

ランク	傾向	ゲーム名	機種	定価
1		アフターバーナー	マークIII	5,800円
2		ファンタシースター	マークIII	6,000円
3	★	トライフォーメーション	マークIII	5,000円
4	↑	ファミリーゲームズ	マークIII	5,000円
5		SDI	マークIII	5,000円
6	★	モンスターワールド	マークIII	5,500円
7	↓	エイリアンシンドローム	マークIII	5,500円
8		ザクソン3D	マークIII	9,800円
9		メイズウォーカー	マークIII	5,000円

★協力店　●西武百貨店（東京・池袋）　●阪急百貨店（大阪・梅田）　●ヤマギワホビーショップ(東京・神田)　●寿屋日吉店（神奈川・港北）　集計期間は昭和63年1月1日から2月5日まで。※このランキングは上記協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

ランク	傾向	ゲーム名	メーカー	定価
1		ファミリースタジアム'87	ナムコ	3,900円
2		桃太郎伝説	ハドソン	5,900円
3	★	ファミリーサーキット	ナムコ	3,900円
4		ファイナルファンタジー	スクウェア	5,500円
5		中山美穂のトキメキハイスクール	任天堂	3,500円
6		コナミ・ワイワイワールド	コナミ	5,300円
7		スケ番刑事III	東映動画	5,300円
8	↓	ゲゲゲの鬼太郎2	バンダイ	5,500円
9		ファミリーテニス	ナムコ	3,900円

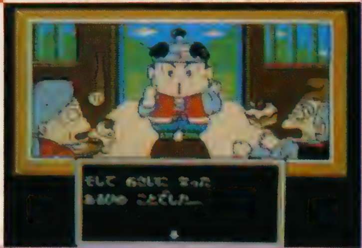
ファミリーコンピュータ

1 ファミリースタジアム'87



ナムコのゲーム大会に出た㊙は、6位。㊵バカモノが!

2 桃太郎伝説



ゲームを解いたキミ! いくつ昔話を見つけたかな?

3 ファミリーサーキット



スーパーAで、優勝するのには、ものすごく大変だ!㊫

Beep 読者プレゼント

うう一む、この異常気象！ 人類滅亡近いのかねえ！

1 スペースハリアー3D 5名



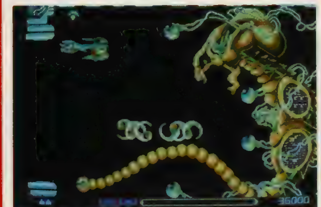
対応機種：セガ・マークIII/マスターシステム
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：5,500円 〈P79参照〉
●大ヒット作が３Ｄにバージョンアップ。新しいボスたちも迫力満点だぞ〜っ!!

2 ギャラクティック・プロテクター 5名



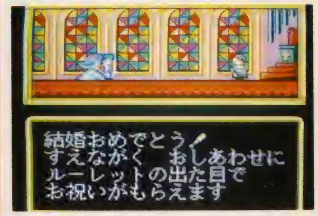
対応機種：セガ・マークIII/マスターシステム
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：5,000円 〈P88参照〉
●パドルゲーム第３弾!! オパオパを操って地球を守る、ヘンなノリのゲームだよん。

3 RタイプI 3名



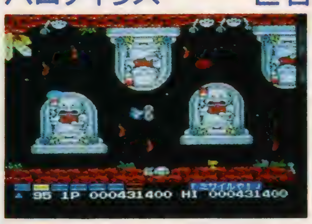
対応機種：PCエンジン
提　　供：ハドソン
定　　価：4,900円 〈P20参照〉
©IREM
●前半４面を収めた期待のシューティングゲーム。ＰＣエンジンの売れ行きを左右する！

4 遊々人生 3名



対応機種：PCエンジン
提　　供：ハドソン
定　　価：4,900円 〈P22参照〉
●ルーレットを使ったすごろく。人生の機微をうまーく表現しているパーティゲーム。

5 パロディウス 2名



対応機種：MSX/2
提　　供：コナミ
定　　価：5,800円 〈P23参照〉
●パロディだからってあまく見ちゃいけない。笑いながらも真剣にプレイしよう。

6 ラスタンサーガ 3名



対応機種：MSX２専用
提　　供：タイトー
定　　価：5,800円 〈P107参照〉
●TAKE ON！が泣いて喜こんだビデオゲームからの移植作。"ラスタン"の世界を。

7 バーズテイル 3名



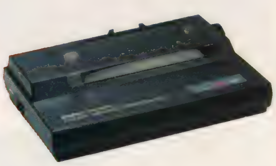
対応機種：PC-98シリーズ
提　　供：エレクトロニック・アーツ
定　　価：7,800円 〈P103参照〉
●ウィザードリィタイプの本格派ＲＰＧ。グラフィックもアメリカンテイストだよーん。

8 アルギースの翼 3名



対応機種：PC-88SR以降
提　　供：KGDソフト
定　　価：7,800円 〈P140参照〉
●工画堂が放つＲＰＧの新作。戦闘シーンのアニメーション処理は、さすが——！

9 カラーグラフィックプリンター 1名



対応機種：MSX/2
提　　供：和知電子
定　　価：39,800円
●カラープロッタとして、あるいはカラープリンタとして幅広く活用できる、多彩な機能。

10 MSX増設RAMカートリッジ 計30名



対応機種：MSX/2 8KB,16KB,64KB各10名
提　　供：和知電子
定　　価：5,800,7,800,15,000円
●RAM容量が足りなくて、あきらめたゲームはありませんか？ きっとキミを救ってくれるぞ。

11 仙台"独眼竜"グッズ 大3名



●何が当たるか仙台みやげ！ 杜の都仙台から買ってきたグッズは貴重品だよ。

12 仙台"独眼竜"グッズ 小2名



●何が当たるか仙台みやげ！ 本当のことをいえば、キーホルダーなんだよね。

応募要項

★このプレゼントページの応募は130ページの「愛読者カード」に切手を貼ってご使用ください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにね!!（パソコンソフトの場合は、機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入）
★締切 昭和63年4月8日必着 ★発表 本誌6月号（5月8日発売）誌上
●公正取引委員会の告示により、この懸賞に当選された方はこの号のほかの懸賞には当選できません。●製品の性質上、発送に日時がかかることがあります。ご了承ください。

辛口連載 第18回

私が悪うございました

激闘編

料理人／山村ザトペック⑳
今月の材料／獣神ローガス（ランダムハウス）



モヘップの実兄が初登場！ その名も山村ザトペック

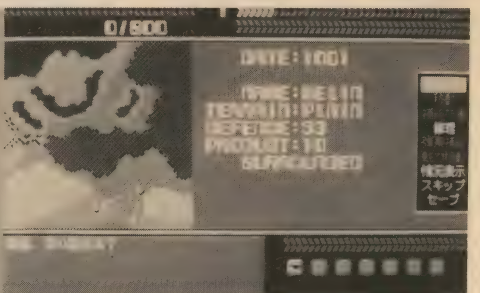
いかにも、僕がモヘップの兄にして喜怒哀楽の4つの仮面を持つ男、山村ザトペック⑳だ。なぜ僕がBEEPに登場することになったのか？ それは、モヘップは来年受験だというのに2学期の成績があまり芳しくなく、親に塾通いを強制されてしまったからなのだ。それでBEEPに来るどころかゲームをする暇さえなく、先月は「悪う——」を休み、今月は僕が代役として登場したというしだい。まあ、当分モヘップ選手はBEEPに出場できないと思うが、その間、僕もモヘップ同様よろしく頼むとしよう。



今月のパソコンハマリソフト！

今月のソフトは『獣神ローガス』！ このゲームには、と・か・く、みんながハマっている。RPG好きも、シミュレーション好きも、アクション好きも！ 僕の大学の友だち（たいていPC-98を持っている）は全員ハマっていると言っても華厳の滝ではナイジェリアの内紛にかけつけた傭兵部隊。マンモス。

一口に「ハマリ」と言っても、ローガスのハマリは奥が深い。

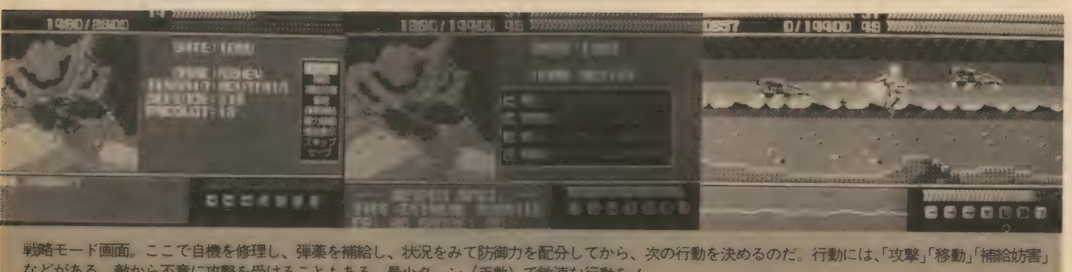


ゲームの目的は、惑星サゴスの敵基地をひたすら占領し、敵の本拠地を発見、破壊すること。現在、自分の陣地はまだ右下の1ヵ所（緑の三角——でも、モノクロじゃわからないね）だけで、となり合っている2ヵ所の敵基地（赤丸——でも、モノクロじゃわからないね）しか見ることができない。ゲームを進めていくうちに地形が開けてゆくのも楽しみの一つだ。

みんな、一度解き終えたにもかかわらず、何度も何度も飽きずにプレイしているのだ。

そこでハマっている皆さんに、なぜハマっているのかたずねてみた。

I吉 だって、これはアクションゲームだからね。腕さえあればどーにかなるのさ、腕さえあれば！ ——ところでザトペッ

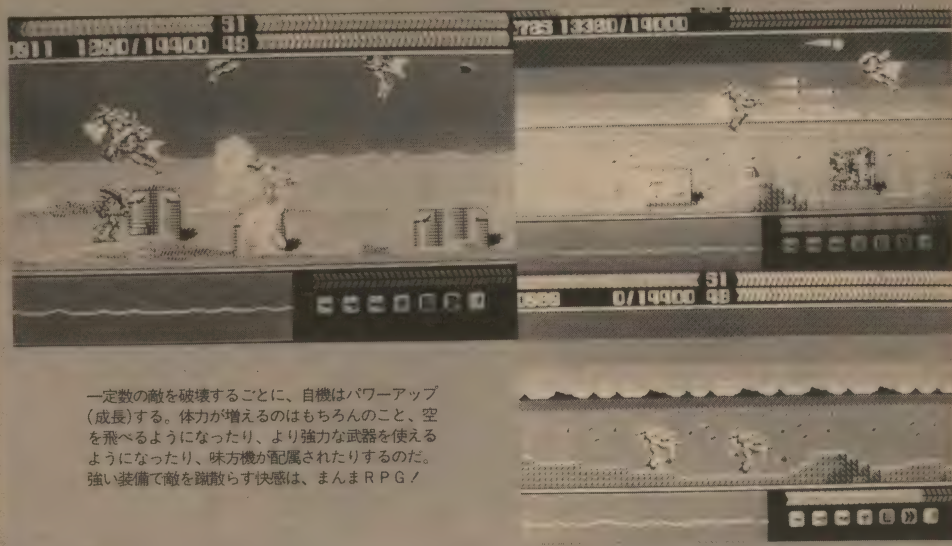


戦略モード画面。ここで自機を修理し、弾薬を補給し、状況をみて防御力を配分してから、次の行動を決めるのだ。行動には、「攻撃」「移動」「補給妨害」などがある。敵から不意に攻撃を受けることもある。最少ターン（手数）で敏速な行動を！

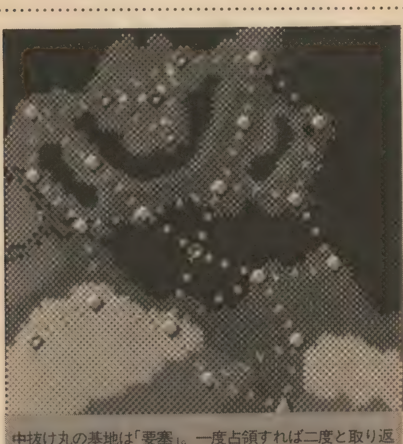
山村家に明日はあるのか!?

山村さんちのモヘップが引退——！ デビュー当時、コー顔の美少年（？）だったモヘップも、業界の荒波にもまれ今いずこ……。てなわけで、モヘップの兄の初当場。締切守るんだぜっピシピシッ（編）。

ク、おまえいつからBEEPに出入りするようになったんだ？
　そうなのだ。I吉クンの発言からもわかるようにローガスは根本がシミュレーションなんだ。なのに、個々の戦闘はアクションゲーム、そして自機の成長はRPG方式、というようにやたら欲張りなシステム。だからどんな人間にも入りやすいのだ。
G流子　コンピュータシミュレーションゲームって、基本的にコンピュータがバカだろ。そこを、ヘタに『人工知能搭載』みたいに逃げないでアクションで勝負してきたのがイイわけなんだ。
　このG流子クンの意見も聞き捨てならない。
　話は少し変わるが、最近ファミコンの世界ではウォーシミュレーションゲームが流行っているらしい。僕もやってみたけれど、なかなかおもしろい。しかし、人間相手のシミュレーションのほうが、もっとおもしろい！
　僕も少しは、ボード版シミュレーションをやる人間なのだが、日ごろ人間相手にもまれている立場から言わせてもらうと、今のコンピュータシミュレーションゲームは、どれも弱すぎる。
　思考ルーチンが（ピー）だ。たとえ16ビットマシンのPC-98を使っていても……。だから、PC-98などよりもCPUのパフォーマンスが明らかに劣るファミコンでおもしろいシミュレーションを作ろうと思ったら、必然的にコンピュータに戦力面でハンディを与えなければならなくなる。さらに、戦術にあまり変化がなくなってしまう。つまるところ、攻略が単調になりやすいのだ（攻略本は書きやすいかもしれないが）。
　そこで、ローガス。このゲームでは、シミュレーション部分だけなら、さっき言ったようなファミコンシミュレーションものとほとんど変わらない。しかし、そこにアクションという要素が入っているために、攻略は単調でない。つまり、やるごとに変化の出るゲーム、何度でも遊べるゲーム、要するに「ハマれるゲーム」になっているというわけなのだ。ここに、（本当は）ファミコンなどのシミュレーションが目指すべき形があるといっても、華厳の滝ではナイアルラトホテップ。
Tけちゃん　エンディングが、ちょっとフに落ちないんだよな。
　それから、Tけちゃんの意見。これは、全基地を占領した後のメッセージ『反乱軍部隊は、殲滅せり。また、先住種族による遺跡とおぼしき構造物は、いまだ発見できず。さらに調査を続行する』にかかわっているのだ

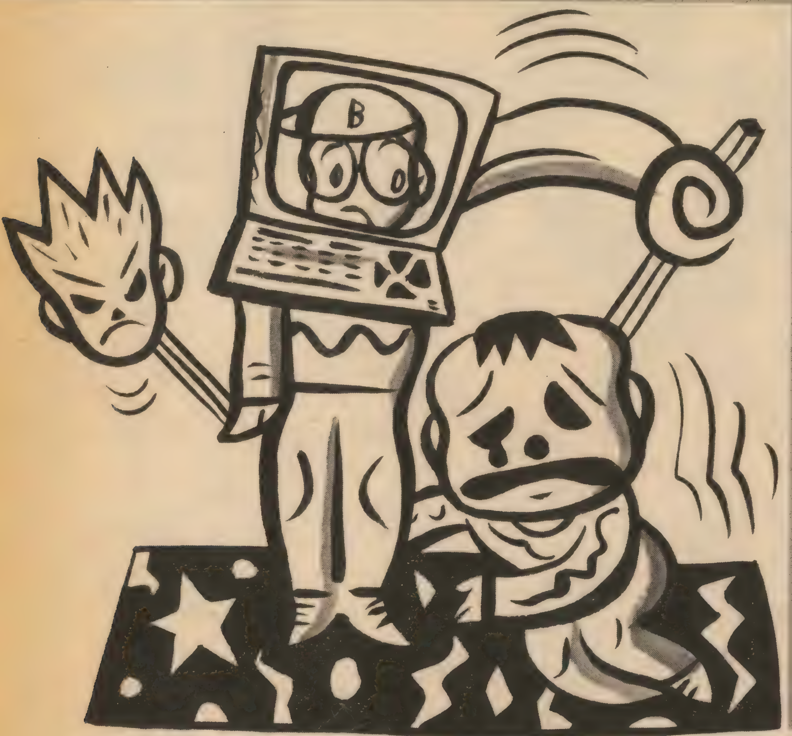


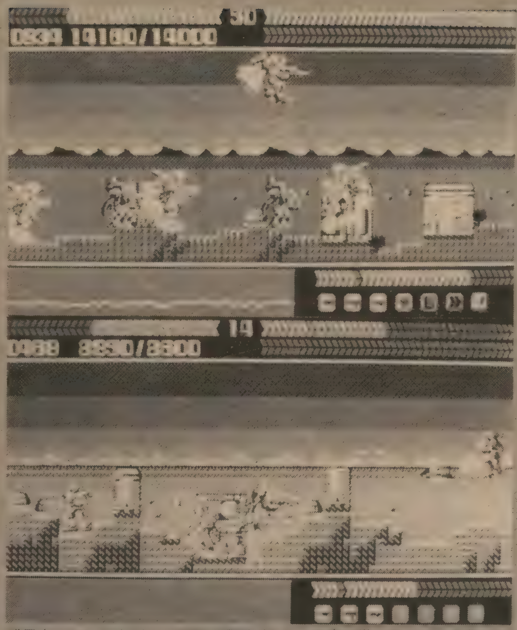
一定数の敵を破壊するごとに、自機はパワーアップ（成長）する。体力が増えるのはもちろんのこと、空を飛べるようになったり、より強力な武器を使えるようになったり、味方機が配属されたりするのだ。強い装備で敵を蹴散らす快感は、まんまRPG！



中抜け丸の基地は「要塞」。一度占領すれば二度と取り返されないのだ。攻略のポイントは、左右どちらかに絞って、最上部の要塞を占領するまで飽くなき戦闘に励むのだ。一気に占領せずに、じわじわ戦力を奪え!!







惑星上には、さまざまな地形の場所がある。厳寒地帯もあれば、灼熱の砂漠もある。地形をうまく利用するのか、攻略の早道だ。あと、敵の特性もさまざまなので、敵に応じて武器を切り替えることが必要になる。持ち弾には限りがあるのも忘れないように。なお、敵は、同タイプでも赤→ピンク→黄の順に強くなっている（でも、モノクロじゃわからないね）。

けれど、くわしくは（ピー）。自分で解いてね。

最後にT'けおんの意見。

T'けおん　カッコいいじゃん！

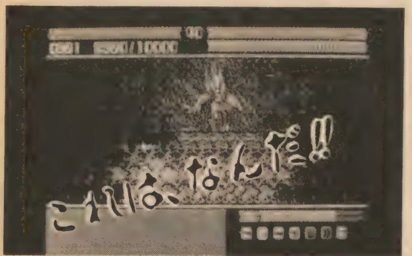
うん、そのとおり！　僕のようなガンダム世代の人間は、「重機動歩兵」に弱いんだ！

ローガスのグラフィックスと動きは、ほとんどビデオゲームなみだと言えよう。これだけでも◎（二重丸だ！）この美しさに魅かれて、思わずハマってしまうかもしれない。

まあ、レベルアップで苦しみを味あわされることもないし、マップもそんなに広くないが、そのワリには、さまざまな攻め方、遊び方（電撃戦、長期ジワジワ戦、カダフィ作戦など）が楽しめるローガス。これは……。

編こんY　こーんちゃんの、オススメ!!

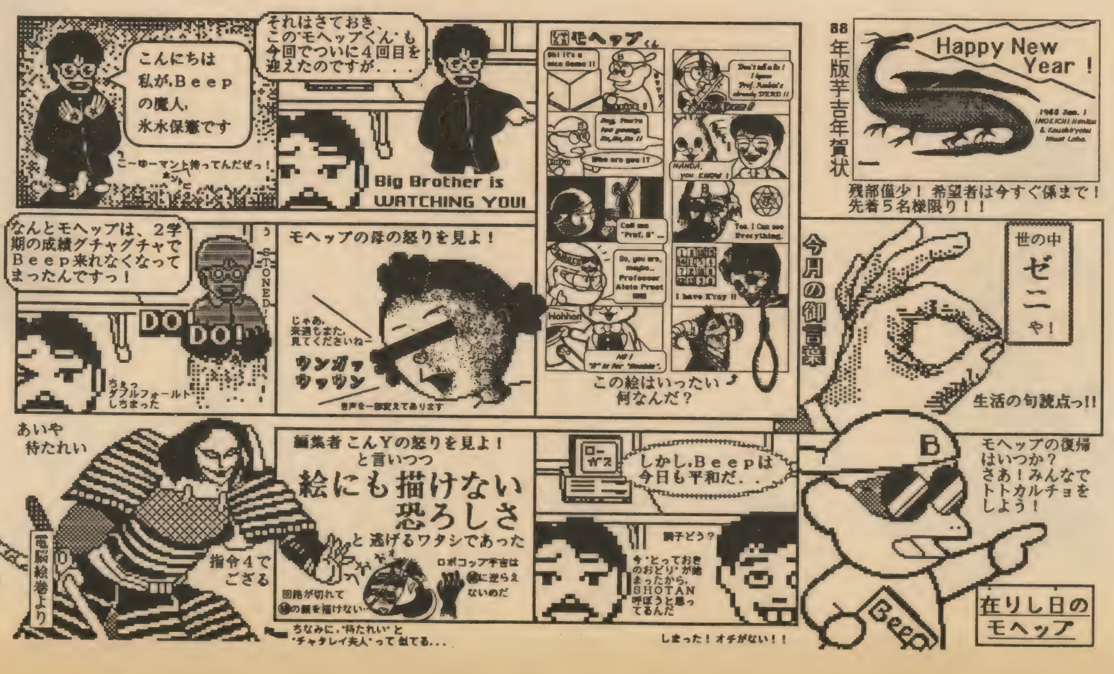
（なお、文中の人物はすべて仮名です。実在の人物とは関係ありません）



★はみ出し情報★

ゲームディスク内の"SPT. HLP"というファイル内に、役立つ情報が……。詳しくは"TYPE SPT. HLP ↵"で！

やまむら モヘップくん 激闘編 WIDE



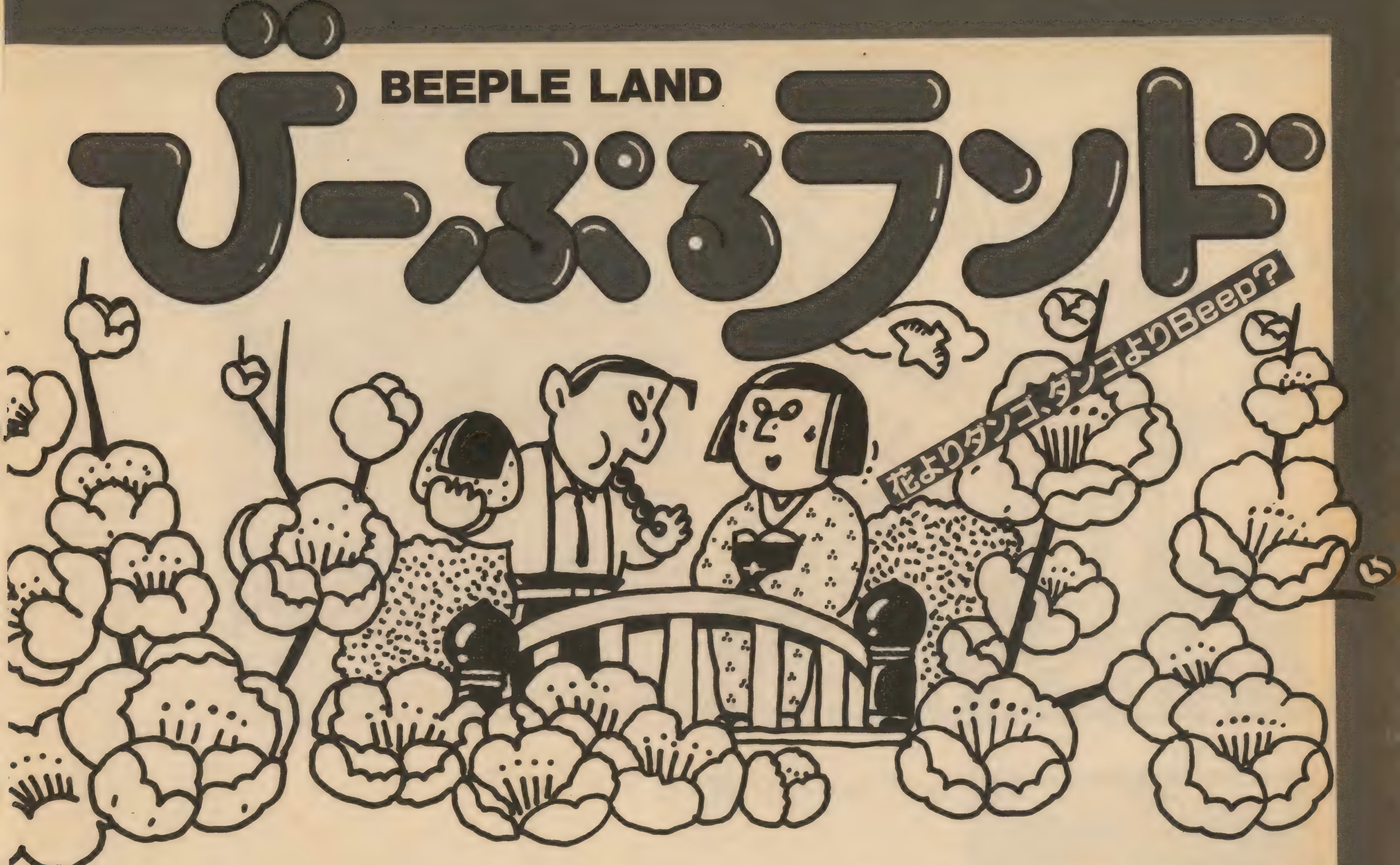
〈"モヘップくん"クイズ〉

"やまむらモヘップくん"の中に登場しているライターは、いったい誰でしょう？　全員の名前がわかった方は、愛読者カードで御応募を!!

●ヒント　㊦は先日「ニンジャウォーリアーズ」の曲をコピーした。しかし完成の翌日、某誌に楽譜が載っているのを発見した。ま、いっか!!

——ヒントになっとらんなぁ。

びーぷるランド BEEPLE LAND



BEEPERの主張

◆**MSX**について言いたい。最近、2スロットの使われ方が変な方向へ進んでいるのではないだろうか。

とくに**コナミ**。グラディウスのツインビー技のときは、まだよかった。でも、キングコング2は火の鳥がないとセーブできず（これもなんとか許せる）、沙羅曼蛇にいたってはグラ2を2スロットに入れないと真のエンディングが見られない。これはなんだ！

MSXユーザーには1スロットのみの人もいるのに、ファンとして失望した。これからは、2スロットに頼らない本当に楽しめるゲームを作ってほしい。

P・S　ファミリーコンぴゅー太さん、「かんたんすぎるゲーム＝おもしろい」なんですか？

（北海道・中越智哉）

◆マークⅢの**アフターバーナー**!!　なんだこのゲームは!!（中略）それにひきかえ、**メイズウォーカー**。これはすごい！　おもしろい！　なんたって、「3DグラスとFM音源ユニットを持っていてよかった」と、しみじみ思ってしまうソフトだからだ。ゲームバランスもよいし、BGMにいたってはまさに絶品（FM音源の場合）。

とにかく、セガさんにはユーザーががっかりするようなソフトはもう出さないでもらいたい。

（神奈川県・佐藤恵一）

◆**PCエンジン**の移植作はスゴイ。しかし、もっとユーザーを増やすには、一般大衆をひきつける移植作が必要だ。Rタイプでは、少々力不足。大衆をひきつけるゲームといえば**アウトラン**しかない。

あとは、インベーダーなどのレトロゲーム。ナムコのギャプラスなんかピッタリなのでは？　ナムコといえば、ぜひあの名作源平討魔伝を移植してほしい。

（東京都・小枝寛）

◆まじの話で、**銀河の三人**、これは最高におもしろかった。最後の親玉との対決まで行くのはちょっとムズイけど、ガルム戦艦との対決も非常にかっこいいぜ。敵だってちゃんとアニメーションしてしまうのだ。ましてエンディングは、もう感動するぜ。他にも書きたいことはいっぱいあるけど、これは自分で買ってプレイしてもらいたい。

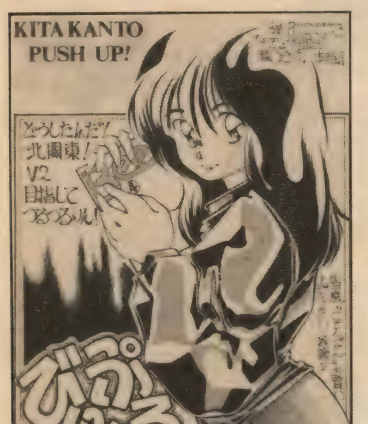
（東京都・郵便局のバイト生）

◆セガに一言。**FM音源**を出してくれたのはとてもうれしいけど、ゲームの音しか再生できないってのはちょっと…。ついては、カートリッジで演奏ソフトを出してほしい。たしかYM2413（OPL）を積んでいたと思うので（9重和音発声）、それなりの機能（エディタの強力なやつ、バックアップ等）を持ったすばらしい演奏ソフトを出してください。お願いします。

（東京都・背がまあ!!楽）

◆FC版**ウィザードリィ**はおもしろいよ～ん。原作のめんどくささ、スピードのなさ、グラフィック&サウンドのなさを全部カバーし、それでいてオリジナルの風味を失っていない！　これは久々の名作だと思うよ～ん。アスキーに感謝！

（山形県・氷水麗理）



▲茨城県・地球丸

第6回 ゲームマンガアイデア道場

監修・二階堂正宏

マンガの書き方 その6

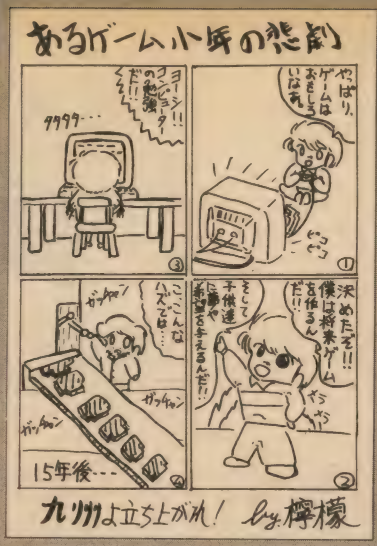
マンガは、アイデア半分、絵が半分と、僕は考えている。もちろん、マンガ家のなかにはアイデア8絵2という人もいるし、その反対の人もいる。それはそれぞれマンガ家の個性なので、僕がどうこう言うことではないだろう。

しかし、アイデアと絵のどちらが先かということになると、これがなかなか難問なのだ。つまり、アイデアに合わせて絵を描くのか、絵に合わせてアイデアを考えるかということだが、そのどちらを選ぶかで、マンガの性格が変わってくるのはたしかだ。

ゲーム小僧は、どちらかというと絵のほうが先だった。彼の性格がアイデアを決定していったと言ってもいいくらいなのだ。

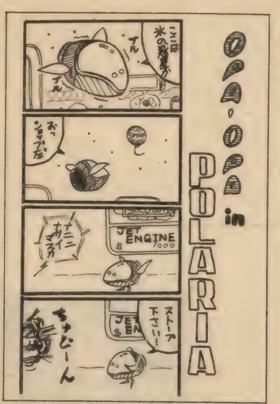
みんなはどっちかな?

今月のMVP!



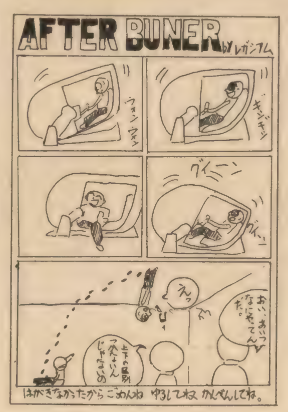
長崎県 ゲーセン小僧改め檸檬

絵がかわいらしいね。きっと、自分の夢と将来を予見して描いたんだね。15年後の顔を、もう少し老けさせたほうがいいよ。こうならないように、一生懸命コンピュータの勉強をしよう。



北海道・JOY

あいかわらず絵がうまいね。アイデアもいいんだけど、氷の惑星はもっとそれらしくしたほうがいい。コマのワク線は、最後までちゃんと引こう。



北海道・レガシアム

アイデアはとてもいいけど、主人公以外の人物をもう少し具体的に描写したほうが、絵がいきいきすると思うよ。体感ゲームの動きをもっとオーバーにしたほうが、オチが効いてくるぞ。



福岡県・きぬまち太郎

人物の表情が、じつにいきいきと描けていて、絵といいアイデアといい、傑作。ただし、最後までナンバー入れてくれよ。気になるからね。それ以外は完璧だ。

ゲームキャッチフレーズ

今月分は年賀状の余りハガキが多かったので、どれか当選しているのでは……とワクワクのTAKE ON!です。

おや? 昭和60年なんてのもあるぞ……?

さて、2月号の正解は"いぬにもあげるばたあぼうる"でした。"常連をめざすすいちゃんだばば"に、目も当てられない記念品を送るよ。ところでこの"いぬに――"って"犬も歩けば棒に当たる"のアナグラムだって知ってたかな? 興味のある人は、安野光雅の"算私語録"という本を読んでね。

じゃ、今月も始めようかな。口あけはファンタシースターものでいこう。

マニアはやっぱりお金持ち
――ファンタシースター
(兵庫県・大安沙識)

▼マニアはね、金持ちなんじゃなくって趣味のために金をケチッているんだよ。たとえば、親からもらった昼メシ代でカップラーメンだけ買って残りでセル画を買ったり、カレーパンだけ食べてゲーセンに通ったりするわけだ(ボ、ボクのことじゃないぞ!)

「寒い」の代名詞
――デゾリス星のクライオン
(埼玉県・新妻慎一)

▼雪の上でぶるえているクライオンって、ほんっとーに寒そうなんだ。ね、新妻君!

どうしてアリサは教会で兄の魂を呼びもどさないのか?
――ファンタシースター
(和歌山県・いってくれるじゃない)

▼キャッチフレーズとは言いがたいが、まったくそのとおり。兄貴が一番力になるんだろうにね。だいたい、なんで教会なんかで魂が呼び戻せるの? ああ、これではBEEPERの主張みたい。

生きて帰れるとでも思っていたのか!!
――MSX版沙羅曼蛇
(東京都・コンパイルクラブマン)

▼FC版のコピーは「生きて帰るつもりですか」だったけど、難度のため表現がキツくなったってとこかな?

耐久レース、終わってみれば目が真っ赤
――ファミリーサーキット
(群馬県・リューマチリゲル)

▼素直な気持ちが出ていてよろしい。基本だね。

晩年のキューピー
――カルノフ8面
(広島県・オベロン・ガゼット)

▼翼をはやしたカルノフは年をとったキューピーだった? オエップ。

誰も見ぬ人――星を見る人
(福島県・家の屋佐吉)

▼悪いけど、ボクは50時間以上見たぞ! しかもまだ終わってない……グスン。バカにしてるけど、マップ上の障害物を超能力ですり抜けるとか、テレポートで距離が苦にならないとか、考えようによっては画期的なゲームなんだぞ。……でも、やっぱり友だちから借りてやったほうがいいかな? (これぱっか)

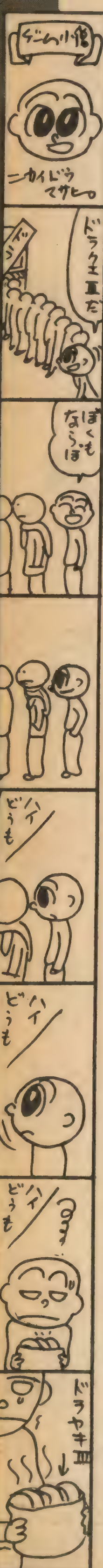
ふんばればイノキ
――カトちゃんケンちゃん
(東京都・高橋宏介)

▼たしかにカトちゃんがふんばる表情はイノキをほうふつとさせる……どっちかっていうと鴨川つばめの"チュンチュンアレイ"っぽいかな?

今月はこれでおしまい。さて、TAKE ON!のクズネタは見つかったかな? 来月も楽しい作品待ってるよ!



▶鳥取県・長谷川靖成





◀石川県・Mr・堂

▼新潟県・ジェームス小柳



なんでも必勝法

BEEP生活あと1年のたけじゅんに、たくさんのはげましのおたよりありがとう。なかには、「まだいたんですか?」などという無礼な手紙もあったが、今回だけは笑って済ますことにする。

それでは今回の課題「いたずら電話撃退必勝法」いってみよう！

いたずら電話撃退といっても、そうかんたんにできるものではない。そこで、NTTにいたずら電話をして日頃の恨み、うっぷんを思いっ切りぶつけよう。

(兵庫県・大安沙識)

▼う一ん、いわゆる逆恨みというやつだね。第二電電にかけるのも忘れないようにしなくては……。あとさ、第2水準にも入っていないような難しい字をペンネームに使わないでくれよ。オレを困らせると必勝度0なのだぁ！

光GENJIの「ガラスの十代」を歌う。♬言わないで、言わないで……なんとなく意味があってる。

(愛媛県・ペンギン井上)

▼おー!! 我が師「チャゲ&飛鳥」様のお作りになった「ガラスの十代」をネタにするとは賢いやつ。よーし、必勝度10を進呈しよう！

うちの親から一言「ほっときゃーえー、ほっときゃー」

(広島県・相方貴文)

▼いいなぁ、こういう人情味あふれた会話って。くよくよしない、おおらかな親だね。ぜひ私から必勝度10をプレゼントしたい。

おっと、必勝度10が2人も出てしまった……。

君の家にある電話機をかたっぱしから破壊する。すると不思議なことに、いたずら電話はピタリとやむであろう。

(秋田県・まっちょ)

▼おい、まっちょ。今年は雪が少ないもんだから外で遊んでばかりで投稿をさぼりやがったな。久しぶりじゃないか。必勝度はさぼった分を引いて7のところーだ。

受話器を取り、10秒ほど何も言わないようだったら、たった一言「なぁ、もっと素直になれ……」

(栃木県・ヴィクティム・保)

▼こういう一言って効くんだよなぁ。必勝度は8だ。

まぁ、今月はこんなところで終わりにするが、本当にいたずら電話っていやだよね。だから、今回の必勝法が少しでも役に立ってくれれば幸いです(役に立つかって！)。

話は変わって、最近の作品はレベルが上がってきた反面、同案もたくさんくるようになった。たとえば全般的に見て「ヤクザネタ」が多く、今回の課題で言えば「なんじゃいわれ、ここは山口組だぞ！」といえばいたずら電話はかかってこない。なんてのが多かったね。こういった安易な作品は採用率が極端に下がるので、ひとひねりした作品を送ってくれるようにお願いする。

それでは次回の課題を発表しよう。次回は「500円玉必勝法」だ。キミなら500円玉でどれだけ幸せになれるかをおもしろおかしく作品にしてほしい。たとえば、1本100円のファミコンの中古ソフトを5本買って幸せになった。なんていう感じでキミなりの500円玉の活用法を考えてくれればいい。いつもの課題とはちょっと趣向が違うので迷うかもしれないが、とりあえずは考えてみてくれ。

それでは楽しい作品待ってるよ!!

ピックアップ

(雅)今月はスゴイ!! 何がスゴイかってぇと……。

★サンダーブレードの記事で、モデルをしている池内利栄ちゃんが、とってもかわいい!!

(岡山県・高橋伸昌)

(雅)というようなハガキが、まるで金賢姫に求婚が殺到したように、ドドッと来たのだ。う～む、かわいい女の子はスゴイ……。

★付録のすごろくカレンダーは、なんだったのでしょう? エニックスの玉川真由美さんがコワイ。

(福岡県・辻塚孝治)

(編)失礼なことを言うな!!

(雅)関係ないけど、ウルフチームの北山さんは、ナゴムギャルです。

★俺は日物ゲーマーだ!! 同志求む！

(北海道・向島秀朗)

(編)ハイホーとか制覇とかね。

(雅)ムーンアルファとか知っていたらモノホンだね。

★最近、ゲームソフト自体が停滞気味ですね。

(徳島県・岡田一仁)

(雅)僕もそう思うんだ。そのうえ廃れちゃうぞ！

(編)というわけで、各メーカーの方々、よろしくお願いしますね。

★体感ゲームは、僕たちにも買うことができるんでしょうか?

(兵庫県・田中耕司)

(雅)んな、医者の息子か坊主の息子ならともかく……、ねえ。

(編)残念ながら、一般人には普通、小売しないんだよ～ん。

★レビューなどの文章にライターの個性を持たせるのはいいが、お遊びで作った同人誌ではないのだから、ライターを前面に押し出した企画はやめたほうがいい。

(長野県・原智彦)

(雅)なかなか適切な意見だね。ちょっと反省しちゃうな。

★常連さんはずるい。ペンネームだけで採用されているようなものだ。そこで提案、常連と呼ばれる人は、3ヵ月連続の採用を禁止してはどうでしょうか?(後略)

(新潟県・青木努)

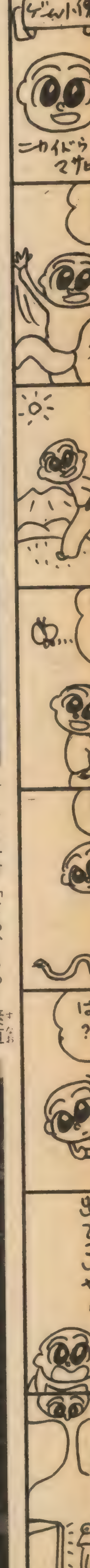
(雅)僕は、じつはなるべく常連は避けてるんだけどね。

★SHOTANは、何をして謹慎をくらったのですか?

(滋賀県・堀江哲也)

(雅)決まってんじゃん。ヤニ見つかって、万引きバレて、免許も……。なんてウソさ。

(編)人のカツカレーを勝手に食べちゃったから、なんてね。





▶北海道・常連希望のY・K・K



▲和歌山県・志賀史郎



▶奈良県・渡辺和也



サークル紹介

〈会員募集・同人誌販売等〉

★だんぼーる（GAME OVERII）会員募集中！ 活動内容は、音楽（VGMのプログラム作成等）と、2ヵ月に1度の会報その他。入会資格は、FMシリーズユーザーの方ですが、他機種も可。くわしくは60円切手同封のうえ左記まで。

〒456 名古屋市熱田区明野町7-6畑野ビル3F 菊地功一宛「だんぼーる」係(18)

★MSX COMPANION会員募集中！ 入会資格は、MSX／2ユーザーで、活動内容は、月1回の会報、ソフト交換。月費200円。希望者は60円切手2枚同封のうえ左記まで。

〒370-04 群馬県新田群尾島町亀岡528-3 西野謙一(14)

〈新規発足サークル〉

★雅公認FCついに発足！

というわけで、会員、会誌制作のためのお便り、イラスト質問等を募集。希望者は、60円切手同封のうえ、左記まで。なお、質問等の締切は、掲載月末日。

〒175 東京都板橋区高島平1-15-4 小原方 藤井英明(19)

★タコソンソフト88会員募集中！ PC88・PCエンジン・セガ等の会員制クラブ。活動内容は、オリジナルソフトの販売・情報交換等。入会無料。入会資格は、88・FC・エンジン・セガのいずれかを持ってること。くわしくは、左記まで。

〒534 大阪府大阪市都島区毛馬町1-2-5 田郷勝彦(16)

★3Mワールド会員募集！ MSX／2のサークルで、活動内容は、月1回の会報発行その他。くわしくは切手100円分同封のうえ、左記まで。

〒649-12 和歌山県日高郡日高町萩原880 楠山靖弘(15)

★みんなでENJOY会員募集中!! X1・FM・MSXユーザー対象のサークル。活動内容は、ソフトの情報交換、会誌発行。希望者は60円切手同封のうえ、左記まで。

〒292-02 千葉県木更津市真里谷5-2 金子達也(15)

★MSX KNIGHT MSX／2ユーザー対象の新しいサークル。活動内容は、ソフト交換、月1回の会報等。会費は月300+70円分の切手。希望者は、300円分の小為替と70円切手同封のうえ左記まで。

〒715 岡山県井原市東江原町388-6 岡田裕紀(14)

★ドラゴンクラブ会員募集中 PC88シリーズディスクユーザー対象のクラブで、活動内容は、月1回の会誌発行。現在4名。くわしくは60円切手同封のうえ、左記まで。

〒270 千葉県松戸市常盤平西窪町24-15 三澤健生(15)

★PC連合団会員募集中！ PCエンジンがメインだが、アーケード、FCの活動も予定。活動内容は、会誌発行、ゲーム大会等。入会資格は小6以上の方。入会費200円、月会費700円。くわしくは60円切手同封のうえ、左記まで。

〒534 大阪府大阪市都島区南通り2-11-17 都築竜方「PC連合団」(15)

キミのサークルを紹介しよう

サークル名、活動内容、入会の条件、あて先、代表者氏名、年齢を200字程度にまとめた文章に、連絡先電話番号（掲載はしませんが、編集室との連絡のため）をそえてください。その他、会誌等の資料があれば、なるべく同封してください。担当者が電話で内容を確認し、誌面で紹介します。送り先は「BEEP編集室サークル紹介係」です。

★こんちゃー雅さん。ベー○ガ2月号P84で、貴方のお名前をお借りしました。お礼に2千円包んどきます。——ハガキに千円札の絵（大阪府・遠藤高志）

(雅)好きにしてちょうだい。どうせ僕らは読者のオモチャ⁉

★知ってますか？ マスターシステムには2種類あるんですよ。ちなみに、コントローラーが違うんですよ。（愛知県・鈴木敦仁）

(雅)ほほぉ、それは知らなんだ。

(編)編集室のは旧型のようです。

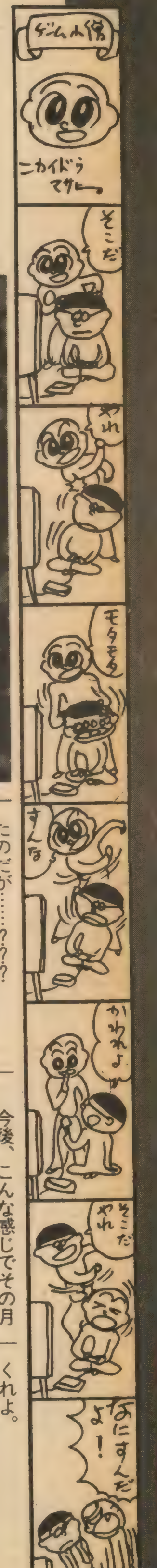
★前から思っていたが、女性ライターがいない。（鹿児島県・入佐泰明）

(編)いるけど見せないだけさ。

★マハラじゃ！ マハラじゃ〜（意味不明……）。（新潟県・柿崎貴則）

(雅)トゥーリア、トゥーリア！ わっ!! ニセのバリライトが！と、わけのわからんハガキで今月はオワリだ。ところで、メッコールを送ってくれた小橋君、キミの住所をメモした紙をなくしてしまい、賞品を送ることができない。もうしわけないが、住所を知らせてくれ！ 以上。

(編)自分のせいなのに、態度デカイなぁ……。





▶兵庫県・なたねあぶら


▶大分県・宮本貴彦だ!!


▶奈良県・やんま☆りゅう

じゅもんがちがいます!!

㊞はい、これ。原稿早めにね。ドカッ! ドサドサッ!

Ⓨ……なんすかコレ?

㊞今月のハガキだよ。「じゅもん」だけでこれだけ来たんだよね。

Ⓨカンベンしてくださいよ。この量から選んでたら、他の原稿できませんよぉ。

㊞ナムコットスポーツ大会連れてってあげるからさぁ。

Ⓨさてと、ハガキでも選ぶかなっと(ゲンキンなやつ)。

というわけで、今月のハガキの量はものすごかった。ボクなんか一目見ただけで黒い白馬にまたがってしまったくらいだ(なんだよ、そりゃ)。

応募総数約400通、1枚に複数のネタを書いてあるのを計算に入れると、作品数として約千本。このなかからほんの数本を選ぶのって、モノスゴクつらいんだよね。だって、みんなとってもオモシロイんだもん(ホントだぞ)。

というわけで、今回はボクのオプションやコピーロボットを総動員して選んでみたよ。それじゃ、OPERATION GO!

♨寿司のある戦後
——アルゴスの戦士
(埼玉県・あくと)

▼戦前にだって寿司はあったよね……。そうだ、SHOTANに聞いてみよう。

♨ラドン怒りの日
——インドラの光
(広島県・相方貴文)

▼来たな、ラドンシリーズ。カレンダーに書いてありそうな言葉だね(そんなアホな)。

♨ウゲ! 混むぞ
——ゲーム小僧

♨ボクもてるー
——テクモボール
(神奈川県・ガルちゃん)

▼最初の「ウゲ!」を見た瞬間、笑ってしまった。

♨下手の愛用らしい
——太平洋の嵐
(大阪府・辻本拓哉)

▼「下手の横好き」に通じるものがあるな。ボクも思い当たるふしがあるのだが……。

♨うぐいす寺
——グラディウス
(新潟県・アゴ・かず公)

▼もう、何も言えない……。次はダジャレね。

♨マイク大変! パンチパーマ!——マイクタイソン・パンチアウト
(愛知県・りあき)

▼マイクが突然パンチパーマになってしまった。私は、その謎を突きとめるべく旅に出たのだが……???

このダジャレ、一致率69パーセントだ。なかなかいいぞ。

♨斉藤しらんぷり
——タイトーグランプリ
(広島県・特名希望)

▼なに?「匿名希望」の間違いだろうって? いるんだよ、こういうのが、1人はさぁ。かわいそうだと思ったら、結婚して立ち直らせてあげよう(なんのこっちゃ)。

ま、内容は申し分ないので誤字は許してしんぜよう。一致率は約78パーセントだ。

♨吸血コウモリとアルマジロの子どもは?
——アルマジロドラキュラ
(大分県・ブレインストーミング)

▼ハハハハハハハハハハハ! よくわかんねーな、どうも。でも、ボクのオプションは大笑いしてたぜ。次は回文だ。

今月の大爆笑!

♨巻紙は歌うハミガキ魔
(茨城県・飯島和則)

▼なんだこの「ハミガキ魔」ってのは! 想像してみると、笑っちまうぜい!

というわけで、ズラズラッと並べてきたんだけど、じつをいうと、今月はネタのダブリがやたらとあった。とにかく多かったのが、「理解——怒」「振るのか?(降るのかな?)——カルノフ」、「あいたプール——アールタイプ」、「あと売らん——アウトラン」などなど。

今後、こんな感じでその月の「もっとも多かったネタ」というのも載せていくから、何か考えついたらガンガン送ってくれよ。

足の皮がよじれてしまうほど気合いの入ったギャグを待ってるぜ、Baby!

サンダーバードコーナー

●ビックリマンワールドの伝説の剣のありか、その他もろもろサポートします。
〒365 埼玉県北埼玉郡川里村大字関新田363 稲村正行

●ファンタシースターをサポートします。
〒272-01 千葉県市川市南行徳2-7-15 米山直樹
〒483 愛知県江南市南山町中88 高倉利成
〒943 新潟県上越市寺町1-5-20 水沢正和



▲京都府・ヒートボディ

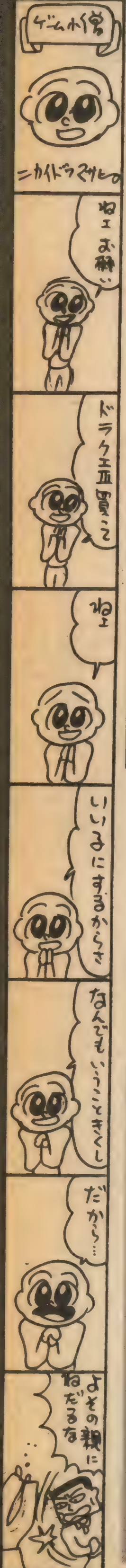
文通したいよ〜ん

●88FHユーザーで、これからはアドベンチャーだと思っている人、お手紙ください。
〒673-05 兵庫県三木市志染町西自由が丘1-756 国光宏典(16)

●ファンタシースターのルツが大好きです。イラストを描くのも好きです。近県でいっしょにゲーセン行ける人がいいな。
〒426 静岡県藤枝市高洲46-5 松本典子(16)

●X68ユーザーの方、お手紙ください。
〒575 大阪府四条畷市岡山4-12-3 津田保(16)

●1月号に載った栗本です。1月5日佐倉消印で、RAMUNEの便せんにワープロ文、60円切手同封の方、住所、名前がありません。お返事書くに書けませんので、心当たりの方はいますぐ連絡を。



創刊3・1周年大読者プレゼント当選者(敬称略)

①HB-F1II
新潟県・田辺弘志

②セガ・マスターシステム
山形県・山本学／栃木県・地斎輝昭／神奈川県・三橋誠

③SJ-9800TB
北海道・中山寛之／山形県・渡辺朋和／東京都・小針和彦

④ゲームリピーター
北海道・小原拓也／東京都・佐藤裕記／兵庫県・工藤元

⑤SDステーション
東京都・松尾康裕／愛知県・今泉良和／大阪府・上田四郎

⑥レーザーコマンダー
千葉県・山崎高嗣／大阪府・中野世利名／福岡県・新井庸弘

⑦ミニコマンダー
宮城県・今洋一郎／栃木県・松島澄夫／群馬県・細谷昇

⑧スーパーコントローラーII
東京都・高柳勲／長野県・中澤剛／大阪府・服部孝成

⑨FMサウンドユニット
北海道・川上勇一／埼玉県・村山優／東京都・宿谷学／福井県・伊井英人／愛知県・松永成之

⑩ラピッドファイヤーユニット
北海道・尾田健一／青森県・差波康洋／宮城県・車田仁／千葉県・山田恵一／神奈川県・斉藤英司／新潟県・神田崇之／石川県・瀬川圭介／京都府・萩野彰／兵庫県・三枝研二／徳島県・杉本英昭

⑪シュウォッチ・プロ
北海道・成重史彦／上野充也／千葉県・岡村健一郎／東京都・丹沢学／新潟県・長谷部秀樹／愛知県・野中亮吾／高知県・高道昭／福岡県・清原学／熊本県・久末哲弥／鹿児島県・長野邦康

⑫ガリウスの迷宮
茨城県・石塚方男／八木岡実／埼玉県・森田泰史

⑬ドラゴンスクロール
兵庫県・中石清文／長崎県・山田真也

⑭ファミトレ大運動会
群馬県・小川建二／山口県・頼本康太

⑮カラオケスタジオ
栃木県・高木規之／石川県・北口智久

⑯エキサイティングボクシング
北海道・志毛慎太郎／秋田県・佐々木智／山口県・山本芳徳

⑰メタルギア
北海道・菅原滝子／千葉県・真野光治／東京都・岡村知典

⑱ファイナルファンタジー
東京都・若田尚紀／神奈川県・小野暁夫／福岡県・竹田寛

⑲JJ
東京都・竹田信夫／大阪府・権田芝正／岡山県・藤原学

⑳アフターバーナー
青森県・日當康元／東京都・藤田基弘／岐阜県・田中誠／静岡県・立林恒毅／三重県・伴敏彦

㉑ファンタシースター
北海道・大宮光晴／牧野秀昭／岩手県・斉藤秀樹／千葉県・土屋誠／愛媛県・石村朗

㉒スーパーワンダーボーイ・モンスターワールド
埼玉県・大竹俊樹／神奈川県・松本武紀／滋賀県・成子辰徳／兵庫県・渡辺浩二／福岡県・矢部明

㉓メイズウォーカー
千葉県・高安昌樹／神奈川県・木下工嗣／愛知県・松野匡克／大阪府・田川天彦／和歌山県・前茂伸

㉔妖怪道中記
埼玉県・金川博司／静岡県・北嶋裕也／広島県・中村吉孝

㉕ガーリーブロック
神奈川県・森谷岳彦／大阪府・福井憲治／大分県・梶川裕司

㉖沙羅曼蛇
埼玉県・小山祐介／愛知県・松本大二郎

㉗シャロム
秋田県・佐藤博基／千葉県・奥津明／長野県・久野亮二

㉘ダイレス
茨城県・山本節男／千葉県・細田敏郎／京都府・藤沢浩之

㉙ディーヴァ
東京都・橋本英一郎

㉚NGAII
福島県・箭内俊幸／埼玉県・蛯沢広樹

㉛水龍士
神奈川県・大辺洋／大阪府・奥田勝久／熊本県・田中智浩

㉜YAKSA
埼玉県・藤井達雄／石川県・水道剣／岐阜県・林浩行／大阪府・二木信行／兵庫県・浅田耕作

㉝イース
東京都・小山信二／梁川正史／長野県・亀割信吾

㉞ぎゃわんぶらぁ自己中心派2自称！強豪雀士編
東京都・渋川孝祐／石川県・南知志／福岡県・松嶋学

㉟ドーム
三重県・前野泰孝／大阪府・本庄誠／愛媛県・野口信隆

㊱太平洋の嵐
埼玉県・星野知行／東京都・杉山裕朗／大阪府・木下亮二

㊲魂斗羅
愛知県・井上正治

グラディウス
長野県・鈴木亮

ツインビー
愛知県・大谷直人

㊳カルノフテレホンカード
北海道・鈴木和芳／青森県・木村将広／佐々木康弘／宮城県・土井雅大／福島県・鈴木勝広／東京都・池本和久／新潟県・塩野正俊／愛知県・唐木斉／原田卓也／京都府・福井完治

㊴サンダーブレードテレホンカード
青森県・佐々木康之／埼玉県・桜井貴之／山田弘一／白石雅明／愛知県・赤池政信

㊵サンダーブレードジグソーパズル
東京都・石島信隆／新潟県・近藤政徳／静岡県・佐藤孝洋／山口県・安永憲吾／福岡県・石橋良修

㊶セガ・オリジナルカレンダー
北海道・小寺寛／秋田県・伊藤雄次郎／埼玉県・阿久津剛／東京都・菰生浩昭／布沢雄大／山梨県・駒村岳／静岡県・藤田英揮／愛知県・柳瀬一生／兵庫県・井垣尚也／福岡県・大庭俊一

㊷ガーディック外伝
青森県・馬場政宏／埼玉県・平川誠一／鳥取県・岡本誠

㊸女神転生ポスター&メモ帳
北海道・稲場光 他29名

㊹ガーディック外伝ポスター
千葉県・鶴岡裕一／神奈川県・佐伯裕介／新潟県・斉藤悟／愛知県・和田欣也／香川県・金崎英樹

㊺ファンタジーナイトポスター
岩手県・八重樫憲／埼玉県・塩沼英樹／東京都・土屋琢／長野県・小池卓／福井県・石本卓也／愛知県・柏宏光／杉山進二／京都府・粟津暢也／嶋田真之／山口県・藤本搭

㊻レインボーアイランドテーブルポップ
秋田県・渡部一夫／栃木県・神山和憲／埼玉県・高木貴志／石川県・細川栄隆／福岡県・角田猛

㊼新明解ナム語辞典
北海道・辻英也／菅原基弘／東京都・北島和明／大阪府・和田俊二／兵庫県・村上吉弘

㊽セガ ハイテク図鑑Vol.2
千葉県・足立真士／新潟県・霜鳥陽平／静岡県・吉田直樹／奈良県・谷口嘉啓／熊本県・菊川裕史

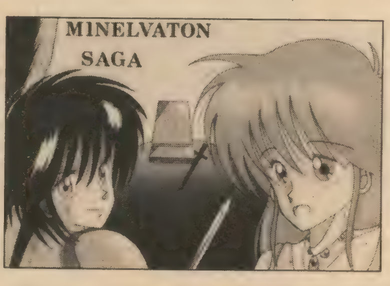
おめでとう！

今月の講評

今年は西日本が強いね。ハガキ全体の量も去年の倍になった感じで、担当者一同うれしい悲鳴を上げているぞ。

でも、量が多くなるとヘンな投稿も増えるみたい。"じゅもんがちがいます"には、本当になんかちがっちゃってるのが多く来るし、"なんでも必勝法"にゲームのハイテクが来たりする。なかには、いまだに"テレホビー族の広場"あてで送ってくる人までいるんだから……。

それはさておき、今月のMVPは、「たまにはいいんでないかい」といったところで、マンガから選んでみたよ～ん。



▶北海道・茨賀しゅん

エリア	先月までのポイント	今月のポイント	計
北海道・東北	19	8	27
北関東	18	6	24
南関東	22	4	26
中部	21	5	26
近畿	17	9	26
中国・四国	27	7	34
九州	22	8	30

3月号のゴメンナサイ

●15ページ、ソーサリアンの魔法の表で、AIRの火のところは、Iではなく、0でした。

●26ページ、パロディウスのステージ名が完成版では変わりました。詳しくは、今月の記事を参照してください。

●37ページ、午前零時のネットワーカーの2枚の写真の説明文が入れ替わっていました。

●44ページ下段の表で、独眼竜政宗の政の字が間違っていました。

●45ページの読者プレゼントで、アレックスキッド・ロストスターズの価格が5000円になっていましたが、5500円の間違いでした。

●47～50ページのフルスロットルの記事中、6～34の写真の説明文がずれていました。34の説明文が6に入り、以後6が7に、7が8に……というわけです。(編)も土下座して反省していますので、どうか許してね。



びーぷるランドへの投稿は…

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
井関ビル ㈱日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集室(各コーナー名)係

ヨロシクネ！

ほかほか瓦版

ゲームシミュレーションビデオ
沙羅曼蛇
A JAX

コナミから、ゲームシミュレーションビデオと題して、「沙羅曼蛇」と「A JAX」のビデオが発売された。

「沙羅曼蛇」は、立体映像、縦、横交互スクロール、全6ステージを収録。サウンドもオリジナルサウンドにアレンジバージョンを加えたファン必見のビデオだ。

一方「A JAX」は、ご存知2D、3Dステージの迫力の画面を収録、攻略法は女性スーパープレイヤーが解説する。

このゲームシミュレーションビデオは、ゲーム基板からダイレクトにビデオ化したもので、スピード感ある映像とリアルなサウンドを完全収録。また、マルチ画面によるスーパーゲームプレイヤーのテクニックも収録した作品だ。

どちらもゲーム開発者からのメッセージ入り解説書が付いている。

価格はそれぞれ3500円。販売元は㈱ポニーキャニオン。



'88コンピュータ図書フェア

東京神保町の書店「書泉グランデ」では、「'88コンピュータ図書フェア—80386からTRONまで—」を開催する。

今回のフェアでは、次のようなコーナーを充実させる予定。

●出版社ソフトコーナー
●インテルジャパンコーナー
●PC-98、アップル、FMコーナー
●MS-DOS、UNIX、C言語コーナー
●パソコン通信
●情報処理技術者試験を受ける人のために……
●コンピュータ関係雑誌50点以上のバックナンバー常設
●人工知能、ソフトウェア工学コーナー
●アップルコレクション

コンピュータに関する雑誌書籍を探している人は、一度立ち寄ってみてはいかがかな。

期間：3月20日(日)～5月15日(日)まで。
会場：書泉グランデ5F
時間：10：30～18：50(日・祭日は10：30～18：20 ただし、3月30日のみ10：30～18：00まで)
定休日：5月9日(月)
問い合わせ●東京都千代田区神田神保町1-3 書泉グランデ5F(☎03・295・0011)

ファミコンリール

ホリ電機からファミコン用延長ケーブルアダプタ「ファミコンリール」が、3月15日に発売される。

この「ファミコンリール」は、RFケーブル(アンテナケーブル)とDCケーブル(電源ケーブル)を一体化して3メートルの長さにすることで、ケーブルが絡まることなく、テレビから離れたところにファミコンを置いて操作できるようになったため、最近流行の大型テレビや、ファミリートレーナーなどの画面から離れて遊ぶゲームに適している。

また、UFOのような収納ケースに収まっており、使用しないときはケーブルを巻き取ってしまっておけるので、ケーブルを痛める心配がない、などの特徴を持っている。

価格は1980円。
問い合わせ●ホリ電機㈱(☎045・933・9611)



MSX周辺機器
ソニーから新発売

ソニーからMSX用の周辺機器3種が発売されたので紹介しよう。

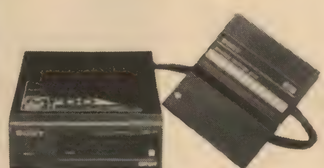
まず最初はプリンター「HBP-F1」(4万4800円)。24ドットのサーマルプリンターで、JIS第1、第2水準の漢字ROMを内蔵、計6種のマルチフォント、ハガキ印字モードなどの機能を持っている。

2番目は3・5インチフロッピーディスクドライブ「HBD-F1」(3万6800円)。ソニーから発売されているMSX2マシン「HB-F1II」をディスクマシンにするのに適しており、カラーデザインも統一、両面倍密(2DD)1メガバイトの容量(フォーマット時720キロバイト)を持っている。

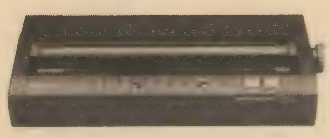
最後はカラーディスプレイ「CPS-14F1」(6万4800円)。2000文字表示のアナログRGBモニタ、MSX2のグラフィックや文字をきれいに表示してくれる。

今回の周辺機器の発売により、低予算で、MSXをより有効に活用できるようになるだろう。

問い合わせ●ソニー㈱ お客様ご相談センター(☎03・448・3311)





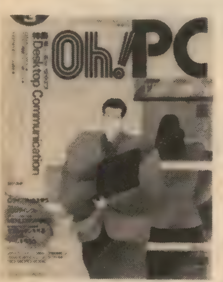


SOFT BANK

日本ソフトバンクの雑誌 好評発売中！

Oh!PC

月刊　3月号　500円



特集：書く・創る・送る〈3〉Desktop Communication
PART 1 ●ＤＴＰワークショップ
PART 2 ●パソコン通信ソフト&ハード
PART 3 ●ＬＡＮ構築の前に
PART 4 ●画像圧縮で効率的通信を
PART 5 ●アプリケーションに通信モードを組み込む

第2特集：Soft WATCHINGスペシャル
出そろった安価なソフトの横並び徹底比較

最新ソフトオーバービュー
MIFES-98 Ver.4.0／Miss Checker J／Hiper X／art Vほか

好評連載
BASIC turbo／How to C／新・8086アセンブリ言語講座

Oh!X

月刊　3月号　540円



特集：コンピュータサウンド"楽"入門
X1／turbo MIDIインタフェイスボードの製作
組曲「Ys」～FEENA／FOUNTAN OF LOVE 他
MZ-2500 Super Keyboard
VIP サウンドデータ公開

Oh!X LIVE SPECIAL
RASPBERRY DREAM／LOUE CHASER／背番号のないエース／ARABESQUE 1er／SILENT SCENE
マシン語体操1・2・3　LISPインタプリタを作ろう(2)
X68000あなたの知らない世界　未公開のIDOSコールの解析
THE SOFTOUCH　Might and Magic／Hyper UD
S-OS全機種共通システム　構造型コンパイラ言語SLANG
オブジェクト指向のゲームプログラミング　Classmによるプログラミング

Oh!FM

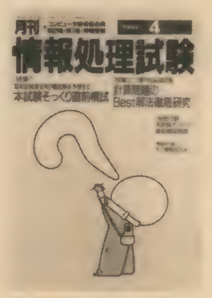
月刊　3月号・540円



特集：比較F-BASIC学入門
F-BASICの変遷を考える／全機種対応！命令比較表
数字に見るF-BASICの違い
FM-7シリーズ用漢字BASIC
F-BASIC V3.0 Level ε
BASICでレイトレーシングを！
レイトレーシングプログラム
FM-7／77を日本語ターミナルに
日本語通信カード試用記
OS-9データベースシステムを作成する／F-BASIC解体全書／ステレオミュージックボックス用プログラム／Oh!FM 年間総索引

月刊 情報処理試験

4月号　580円



▶特集1
昭和63年度4月情報処理技術者試験
本試験そっくり直前模試
——2種出題予想テーマで構成した完全シミュレート版
▶特集2
1種午前必須対策
計算問題のBest解法徹底研究
入出力処理/多重プログラミング/待ち行列/信頼性/探索・整列
▶カラー受験ゼミ／物流
▶ザ・プロジェクト／コンピュータ事業戦略の核マシン「NEWS」——ソニー
▶プログラム言語への招待／仕様記述言語
学習講座
受験のためのハードウェア基礎/受験のためのソフトウェア基礎/1種必須コンピュータの知識/関連知識征服ゼミ数学・工業・商業/受験に役立つコンピュータ英語/徹底マスター流れ図・1種プログラム設計/合格必修ゼミ CASL・FORTRAN・COBOL
そのほか，受験に役立つ記事が盛りだくさん！



THE COMPUTER

コンピュータ時代を読むトレンド・マガジン

月刊　3月号　500円

特集：ソフトウェア戦線異状あり！
●ソフトハウス・サバイバル時代到来！●ポスト一太郎はどこだ●米メジャー進出の脅威ほか

KEYMAN U.S.A
クローンビジネスでIBMを凌駕した男
コンパックコンピュータ社長「ロッド・キャニオン」

田原総一朗のコンピュータ・ルポ
互換ビジネスの成否の鍵を握る男
セイコーエプソン専務取締役　相澤　進

ヒット商品開発ストーリー
ラップトップパソコンのトップランナー
東芝J-3100シリーズ

●NEWS
●事件の中の著作権
●TREND WATCHING
●ハイテク考現学
●BBS自由自在セミナー
●ハードウェア階層の構図
●情報NETWORK
●電子文具操縦マニュアル
●コンピュータ時評
●トーク縦横無尽

バックナンバーのお問い合わせ

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文してください。どうしても手に入らないときは、直接小社へ現金書留で注文してください。定価(1冊390円。ただし'86年8月号までは1冊360円。'87年3月号390円、'87年6・9・11月号420円、'88年1月号450円は除く)のほかに、郵送料が必要です。郵送料については、電話で下記へお問い合わせください。

問い合わせ先 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
㈱日本ソフトバンク出版事業部営業☎03・261・4095

- ●'86年7月号
特集・掟破りのBEEPスポーツ大将
- ●'86年8月号
特集・遠藤雅伸さんとつくったBEEP
- ●'86年12月号
とりあえず最終画面まで行ける気にさせる特集
- ●'87年2月号
特集・コンピュータとボードのあぶな〜い関係
- ●'87年3月号
特集・大波コナミノリまくりっ〃
- ●'87年4月号
特集・ビデオゲーム調査団走る〃
- ●'87年5月号
特集・冒険遊戯がうんとこしょっ〃
- ●'87年6月号
やっぱり、きっぱりナムコ特集
- ●'87年7月号
特集・血湧き、指おどる対マン勝負
- ●'87年8月号
特集・ホラーゲームで背筋がゾ〜〜/
- ●'87年9月号
寝た子を起こすＭＳＸ特集
- ●'87年10月号
特集・急加速セガ・パワフルレポート
- ●'87年11月号
特集・ＰＣエンジンを追え〃
- ●'87年12月号
特集・RPGがおもしろくなってきた〃
- ●'88年1月号
特集・ボクにもできるゲームサウンド
- ●'88年2月号
新春バラエティゲーム特集なのだよ
- ●'88年3月号
めきめきタイトー特集だい

定期購読の申し込みについて

書店で入手できない場合は、現金書留にて住所・氏名・「BEEP」定期購読申し込みと明記のうえ、4,800円を添え、㈱日本ソフトバンク出版営業部宛にお送りください。

GAME OVER

●ノストラダムスとか、世紀末関係の本が今おもしろいぜ/　五島勉著のは、まっとうでいいけど、○○○って人の×××××って本(著者とタイトル忘れた)が超越しきった、新解釈の本。くわしくは来月のこのコーナーを待て/(らばわく)

●目の前にそれはある。業界人としては必須のアイテムだ。しかし、4月号の仕事を片づける前に、その封印を解くわけにはいかない。始めてしまえば、仕事どころではなくなってしまうから……。でもやりたいよー、ドラクエIII〃　(頭)

●世はシミュレーションゲームが大流行。ところがこのジャンル、一度注目されながら、ソフトの質の低さから、人気が出なかったという暗い過去をもつ。今度こそは、ブームだけで終わらず、一人前に育ってほしいと願うばかりだ。(TAKE)

●この間長野の某スキー場へ行った。そんなにメジャーな場所ではなかったから、ある程度すいていると予想はしていたが、まさかスキー客がだれもいないとは思わなかった。それにしても僕らだけのために動いたリフトの乗り心地は最高/(T.S)

●最近、下ネタの嵐が吹き荒れる編集部。つーわけでもないんでしょうが、去る2月19日編集部のトイレが逆噴射/　吹き出したドロドロの液体で、廊下もエレベーターも××と化しちゃった。まっ、お下劣/(日本スカトロバンク　こんY)

●バレンタインデーが過ぎたころ、雅宛てに数個のチョコレートが郵送されてきた。それを見た㊥、「ボクだって1月号で顔出さなきゃ1個くらい来てましたよ」。本当かな、芋吉。それなら来年くるかどうか賭けてみる？　(Ｋ)

STAFF

Chief Editor	麻生健司
Editors	近藤　裕/新保利昭/武田浩二/石村　治/桑原　修
Designer	花本浩一/持田　哲/ドイノシューセイ/田中正義/富永三紗子/勝俣正希/イースリープロダクション/ローラン企画
Illustrator	石黒　茂/鏡　泰裕/昆野弘子/嶋岡誠一郎/長谷川泰男/溝口　格/山本　護
Photogragher	小阪和則/蒲生晴夫/駒井啓二/宮脇基美/斉藤ふみお
Contributor	SHOTAN/TAKE ON/ /たけじゅん/Dr.KILL/ドクトルだみお/樋口尋/氷水芋吉/堀　蔵人/三峰奈緒/雅/YAS
Proof reading	(有)アレフ
Printing	大日本印刷株式会社

次号予告

歴史ゲーム特集なのさっ!



な、なに/　シミュレーションゲームが流行しそうな感じがする？　よーし、それじゃあ次号はシミュレーション特集だ……と思いきや、やはりBEEP。他の雑誌とは違った視点で「歴史がゲームを左右する」特集だ。具体的に何をやるかって？　フッ、ヤボなこと言うなよ。

5月号は4月8日発売〃
(一部の地域では発売が遅れることがあります)

来月号は特別定価420円よろしくね/

質問テレフォン

掲載した記事・プログラムについてのお問い合わせは、下記の時間に、下記の電話で受け付けています。時間外の場合や、下記の電話以外でのお問い合わせはご容赦ください。なお、ゲームのヒントに関してはお答えできません。

月曜日〜金曜日の午後4時〜6時

☎03・265・5819

BEEPスタッフ募集

BEEP編集室では、次のような人を募集しています。
(1)コンピュータゲームに関する原稿が書ける人。とくに、パソコンゲームなどの徹底研究ができるくらい実力のある人。
(2)文章は苦手でも、ゲームの腕はあるので撮影の手伝いなどができる人。モデル撮影などに協力してくれる人(写真をそえて)。
(3)プレゼントの発送・アンケート集計などの地味な仕事でもこなせる真面目な人。
以上、いずれも原則として18歳以上で東京近郊在住の人に限ります(男女不問)。地方在住の人でどうしてもBEEPで原稿を書きたい人は、当方に来なくてもできる企画(たとえば連載物など)を立て、サンプル原稿を書いて送ってください。十分検討のうえご返事いたします。
応募の際は、住所、氏名、電話番号、使用機種、年齢、とくにＰＲしたいこと、どのページをやりたいかなどを明記し、BEEP編集室スタッフ係あてに送ってください。

郵便はがき

お手数ですが
40円切手を
貼って
ください

102

(受取人)

東京都千代田区
九段南2-3-26井関ビル
㈱日本ソフトバンク
Beep 4月号 編集室行

住所 □□□-□□	☎ ( )		
氏名	年齢	性別	男 / 女
職業 学校(学部・学年)	所有機種		
購入書店	よく読む雑誌		

希望するプレゼント番号をお書きください。

プレゼントNo.

愛読者カード 〈4月号〉

★今月号を読んでいちばん言いたいことをどうぞ

★今月号の記事で、おもしろかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今月号の記事で、つまらなかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今後とりあげてほしい企画・ゲームを書いてください

★最近キミのまわりで起こった、ドラゴンクエストIIIに関するおもしろい話、コワイ話があったら書いてください。

BEEP4月号



VIDEO-GAME

今がおいしいゲーセンメニュー！

今月の材料

- ●コンチネンタル サーカス　タイトー
- ●Dr.トッペル探検隊　タイトー
- ●チェルノブ　データイースト
- ●シルクワーム　テクモ
- ●スーパー魂斗羅　コナミ
- ●パドルマニア　SNK
- ●ビジランテ　アイレム販売
- ●アサルト　ナムコ

コンチネンタル サーカス

タイトー

先月特集したタイトーから、またまたエキサイティングなカーレースゲームが登場だ！

体感じゃなくても楽しいレーシングゲーム

わずか数ヵ月前に初の体感カーレースゲーム、フルスロットルを出したばかりのタイトーから、今度は3D(立体)のF－1（フォーミュラー1）ゲーム、コンチネンタルサーカスが登場する。



コンチネンタルサーカスの最大のウリはなんといっても3Dゲームだということ。しかもその操作感覚（性）はバツグン。これまでいくつかあった3Dゲームとは比較にならないくらいよくできている。

ところでコンチネンタルサーカスは、カーレースではあるけど体感ゲームではないんだ。だからフルスロットルやそのほかの体感カーレースに慣れている読者は「なーんだ体感じゃないのか」と、がっかりするかもしれない。しかし、それは大きな間違いだ！



いよいよレースが始まろうとしている。

このゲームが3Dだということを差し引いてみても十分フルスロットルなど、ほかの体感カーレースゲームと張り合えるほどの内容なのだ！

フルスロットルはサバンナ、ニューRX－7（？）がニトロを使って公道をひたすら突っ走るゲームだった。



刻々とスタート時間が迫ってきた。緊張するぞ！

コンチネンタルサーカスは、中島悟の乗っているロータス・ホンダみたいなF－1カーで8つの立体サーキットを転戦するゲームだ。

つまり内容的にはまったくコンセプトの違うゲームなのだ。では、コンチネンタルサーカス最大のウリの部分を細かく探ってみよう。

驚きの3Dでレース疑似体験

コンチネンタルサーカスは、ナムコのサンダーセプターIIのように液晶シャッターメガネをつけてプレイするんだ。

それ以外は普通のカーレースゲームと同じ操作でレースに参加できる。

実際コックピットに座って液晶シャッターをのぞいてみると、コースの3D効果がとにかくすごいことに気づく。自車は盛り上がって見えてとてもいい感じだ。スタートのとき出てくるクルーや、ゴールイン時にチェッカーフラッグを振ってくれるレオタード姿のオネーサンのキャラクターも、ミョーに立体してる（編がとくに気にいっていたところ）。



モナコの公道をひた走るマシン。なかなかいいでしょ。

そしてゲーム中、敵の車どうしがぶつかるとその破片が目の前に飛んでくるんだけど、これがおっかない。思わず首を引っこめてしまうんだ。

また、コースのとちゅうにはピットがあってタイヤ交換や修理をしてくれる。どういうときここに入るかというと、ゲーム中軽い接触をするとエンジンから煙が出てくる（2回ぶつかると爆発ね）。このとき煙をそのままにしておくと、どんどんキズが広がって挙句の果てには大爆発をおこしてしまうんだ。だけどピットに入ればクルーが消火器で消してくれるというわけだ。これもコンチネンタルサーカスに取り入れられたおもしろい点の



ややっ、雨だ！　ピットに入ってレインタイヤに交換しよう。



トップを独走する。誰にも前を走らせないぞ。



立体交差だ！ これを見るために走ったんだよー。



やったー！ ついに世界でもっとも速い男の仲間入りだぜ。

ひとつだね。
ほかにも、レース中だんだん空模様があやしくなって雨が降ってくることがあるんだ。こんなときすかさずピットに入ってレインタイヤに換えてもらおう。これで雨の中でもめいっぱい走ることができる。
雨もやっぱり3Dに見えて、雨がやむと、今度はコースに水溜りもできたりするんだよ。

世界最高速の男を目指して

コンチネンタルサーカスは、ラップタイムと順位の2つの条件を満たすと次のコースへ進めるんだ（実際のF-1レースは全16戦あって、ドライバーズポイントの総計で争う）。ゲームのコースは全部で8つ。



ウイニングラン。キミはこの画面をいつ見れるだろうか。

好きなところを選ぶのではなくて、1つのコースをクリアすると次のコースって感じで進んで行くんだ。
最初はブラジルGPでスタートして、最終戦が日本GPとなる。キミたちも知ってるコースが次から次へと出てきてワクワクすること間違いなし。
ハンドルの操作感覚はけっこう軽くて、ハンドルを回しすぎるとすぐにスピンしちゃうんだ。だから高速でカーブを曲がるときはカウンターステアを駆使しなくちゃならない。下手すると、もうぐるぐる目が回るだけになってしまうぞ。
ところでこのゲームにはゲーム中のBGMがないのだ（エンジン音とかブレーキの音はある）。読者のなかには「まったく時代に逆行してる！」なんて思う人もいるかもしれないけれど、ボクの意見としてはこのほうがリアルだし、新鮮味もあると思うんだ。そしてこれはコンチネンタルサーカスのコンセプトでもあると思う。（文／銀指）



ブラジルGP ジャパレカグア。



アメリカGP デトロイト。



フランスGP ベルギーのスパ・フランコルシャンかな？



モナコ モナコだね。



ドイツ ホッケンハイム。



スペイン ヘレス。



メキシコ メキシコシティ？



日本 ○○しかない。

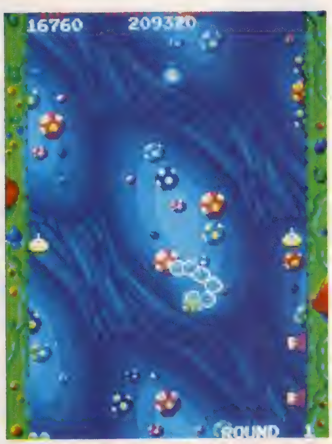
Dr.トッペル探検隊

タイトー

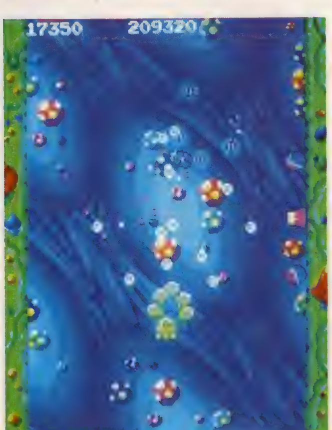
最近タイトーのシューティングゲームっていうと、究極タイガーとか、特殊部隊UAGといったリアルキャラものが多かったけど、こいつは久々のコミカル路線のシューティングゲームだ。

モリアオガエル号発進せよ！

惑星ガラパゴスに流れる大河、ケロル川に異常な生物群が発見された。この原因を究明すべく、トッペル教授率いる調査船モリアオガエル号が出動した……。キミはモリアオガエル号を操ってケロル川に繁殖する異常生物



ラウンド1、普段はウロウロ動くだけのオプションだが……。



グルッとレバーを動かして固定すると……。ハイ、このとおり

ボスのドウラクガニは両ハサミを壊してから目や足を撃つのだ。



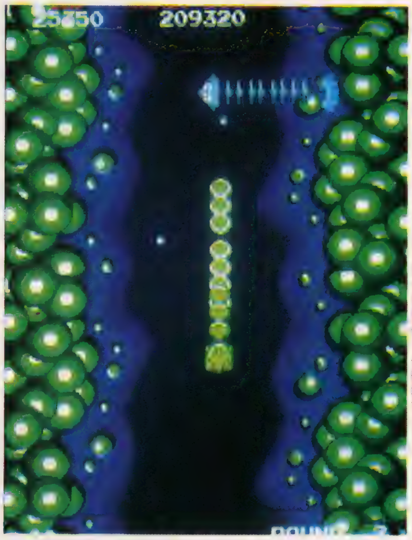
（といってもみんな可愛らしいんだが）をやっつけて進んでゆくのだ。

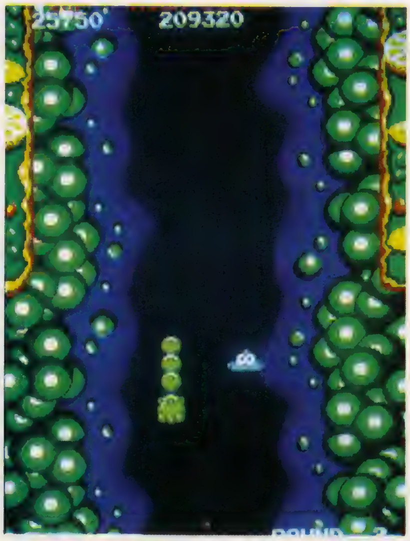
オプションがケロケロっと

操作はあくびが出るほどかんたん。8方向レバーとショットボタンは従来のゲームと同じ。自機の移動と前方ショット（このゲームでは抗ウイルス砲っていう名前がある）に使う。このほかフォーメーション切り替えボタンがある。これでオプション（ペルというカエルのタマゴのような形）のフォーメーションを固定するのだ。

オプションを固定するっていうのはいったいどういうことなの……。という人のために、ここはひとつこのゲームの主人公、トッペル教授に説明してもらうとしよう。

やった！ ホネカプトウオだっ！ こいつの胴体を全部壊すと……。





頭がバリアになるので装着しよう。4発まで敵弾に耐えられるよ。

画面中央のツボの中には1UPキャラがあるけど、48発はツライ。



Ⓣオッホン。わしがトッペルじゃ。さて、わしの学術的調査によれば、オプションというのはこれまでグラディウスやツインビーに代表される「金魚のフン」のように自機の後ろをその軌跡に沿ってくっついてゆくものと、Rタイプのように独立した動きをするものがあった。

このゲームはいちおう前者のかたちをとっておるのじゃが、これらのゲームとは決定的に異なるところがある。それはオプションがただウロウロと本体の後ろをくっついているだけではなく、自分の好きな形態になったところで固定できるということじゃ。つまりゲームのさまざまな展開に応じてオプションのフォーメーションを組み替えられるのじゃ。

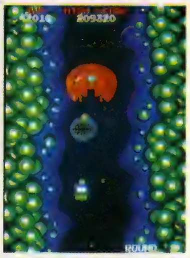
たとえばオプションを自機の両サイドに固定して左右の敵を倒したり、グルッと自機を取り囲むように前方5方向に配置して弾が広がるように固定できるのじゃ。

まあ、プレイヤーの自由度が高いというのかのう。へんなかたちに固定されたオプションを見ているだけでも飽きがこないぞ。ホッホッホッ……。

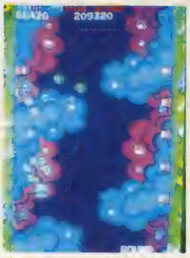
なるほど。ところで、このオプションは固定してないときには当り判定はないんだ。しかしひとたび固定すれば当り判定がついてしまう。これをうまく利用すればオプションをバリアがわりにできる。

さて、オプションやそのほかのアイテムを得るには敵の編隊を全滅させたとき現れるカプセルを取らなくてはならない。では、おもなアイテムを紹介しよう。

某社のビックコアのようだが、こいつはシャムオウムガイという。



ピンクのフジツボを撃つと敵があまり弾を出さなくなるぞ。



頭はないけどオオミドリガメはカメです（なんのこっちゃ?）。



背景がホントにメルヘンしてるけど、この先には……。



●**ドル袋**……ボーナス得点。色によって点数が異なる。

●**パワーアップ**……自機の弾が大きくなり、通常弾の2倍の威力になる。

●**スピードアップ**……自機のスピードが4段階にアップ。

●**スペシャル**……タカラフジツボを48発撃つと出現し、取ると1UP。

●**バリア**……これは編隊を全滅させるのではなく、ラウンド2、5でホネカプトウオの胴体を、すべて破壊すると現れるカプセル（?）を取る。これで敵弾に4発まで耐えられる。

●**ペル**……プレイヤーのオプションとなる。最高5つまで。

これらのパワーアップの段階が最高になったときは、得点のみ与えられる。だから、得点かせぎをする人はガンガン取りまくろう。

ここはなんとなく○羅○○のようだね……。



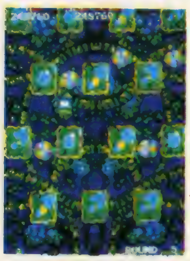
なじむことが大切だっ！

トッペル教授のおっしゃるように、このゲームのおもしろさは変幻自在にフォーメーションが組めることだ。しかし、これができるようにならないと、たんなるハードなシューティングゲームになってしまいかねない。

とにかく早くオプションのシステムになじむこと。これができないようじゃ全7ラウンドクリアするのは無理。みんなの健闘を祈ってるぜ！

（文／宇都宮Bi♥）

ラウンド5。この先どうなってるのか、ちょっとワクワクするぜ。



アトミック・ランナー チェルノブ

データイースト

戦う人間発電所

データイーストからユニークな(?)タイトルのアクションゲームが登場した。



基本操作をしっかりね!

取材先だということも忘れ、私が2時間ひたすらハマリ続けてしまったのがこのチェルノブ（イリはつかない）。ひさびさに熱くなってしまったアクションゲームだ。

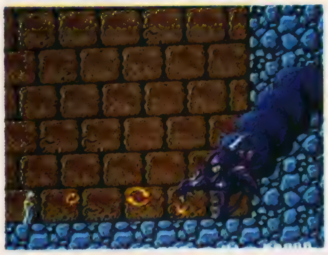
ではさっそく操作方法から説明しよう。プレイヤーは8方向レバーで主人公チェルノブを操作するんだけど、レバーを左にしてもチェルノブは左には動かない。なぜかっていうと、このゲームは強制スクロールだからだ。



我前に敵は無し、のハズなのに……。強敵がいっぱいだ!

そういうわけで、しゃがんでいても画面最左端にいると強制的に走らされてしまうぞ。ただし、ボスとの対決シーンは強制スクロールじゃないよ（これは常識か!?）。

一方、ボタンは3つある。1つ目は武器発射ボタン。2つ目はジャンプボタンだが、左右にレバーを入れながら使うと回転できる。また、ニュートラルでジャンプして敵の頭を踏みつぶすことも可。そして3つ目は方向転換ボタンだ。前を向いたり後ろを向いたりしながら攻撃できる。このボタンさばきがチェルノブ攻略のひとつのポイントにもなるのだ。



光輪でドラゴンを倒せ! ○○○ソルジャーのボスじゃない!



重力分銅で中ボスを倒せ! 下の炎にも気をつけろ!

つぎにチェルノブの武器やアイテムだけど、これがまた豊富にあるのだ。敵の持っているアイテムを奪うか、かがり火を攻撃して出現させよう。

・光子力光線……これはスタート時の武器。格子力ではないぞ!



電撃ムチ。パワーが貯っていればけっこう使える。

・エネルギーブーメラン……ブーメラン攻撃ができる。速度が速い。
・電撃ムチ……パワーアップしないとあまり使えない?
・光輪……遠くに飛ぶほど広がる。



ハニワの攻撃にのけぞったチェルノブ。弱点は目だ。



ジャイロコプターは手ごわい。連射を忘れるな。



ステージ4の土偶は頭を切り離して攻撃してくる。

・重力分銅……クルクル回って飛んでいく。連射力が弱い。
・赤城山ミサイル……強力なホーミングミサイルだが、連射力が弱い。
・J……ジャンプ力アップ。
・黄UP……射程、射速アップ。
・赤UP……拡大、威力アップ。
・青UP……連射能力アップ。
・¥……円高5000点。
・$……ドル安2000点。

これらのアイテムをどんどん取っていこうぜ!

個性的なボスの攻略のポイント

さて、ゲームの進行だが、各ステージではそれぞれ個性的な敵たちが前後上下から容赦なく襲いかかってくるので気を抜けない。おまけにステージには中ボス（倒さなくてもよい）とボス（倒さないと先へ進めない）がいるんだ。だから、武器だけじゃなく、回転攻撃や踏みつけをマスターして対処しよう。

では、各ステージのボス攻略のポイントを伝授しよう。

・ステージ1……サイコ○○ジャーのような龍だ。頭が弱点だが突っ込んでくるぞ!
・ステージ2……土偶（1）。ハニワを投げてくる。タイミングよく踏みつけて向こうへ渡れ!
・ステージ3……ヘリ。敵兵士を乗せている。こいつは楽勝!



この障害がけっこうユニークだ。ドスンと落ちるぞ。

・ステージ4……土偶（2）。基本的には土偶（1）と同じだが、目をつぶしても頭が離れて動き回る。
・ステージ5……骨鳥。心臓が弱点だがなかなか当たらない。ときどき伸びる頭と特攻に気をつけろ!



ステージ5のボス。骨鳥は弱いけどなかなか当たってくれない。

とにかくユニークでおもしろいゲームだ。みんなも思う存分ハマってくれ!

（文／AJ－ax®）

シルクワーム

テクモ

テクモから久しぶりにシューティングゲームが登場する。まだ開発とちゅうなのだが、どんな内容なのか探ってみた。



199X年、ついに人類は人工頭脳MH―C2を完成させた。しかし、我々の頭脳を超えたMH―C2は人間の命令にそむき、この地球を征服しようと企てたのだった。そして我々の神として君臨するため、すべての兵器をコントロールしはじめた。

――この悪夢から地球を救うため、ジェットヘリG―COBRAと、装甲ジープB―PANTHERが発進した！



上から降ってくる敵戦車に注意！　スコアはYASじゃないよ。

2人同時で突き進め！

先月もかんたんに紹介したシルクワームは、2人同時プレイができるシューティングゲームだ。2人同時といっても同じような自機に乗ってプレイするわけではない。ストーリーにもあるように、それぞれ性能の違うヘリとジープに乗りこんでドンパチやるのだ。

まずは自機の操作方法をかんたんに説明しよう。

・ジープ

レバー左右でジープの前進と後退、上下で砲塔の上下。また、レバーについているボタンは砲塔を後方に向け、残り2つのボタンは、左がファイヤー発射、右がジャンプだ。

・ヘリ

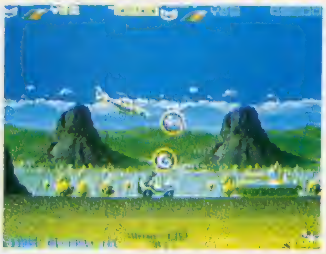
レバーで自機を8方向にコントロール。レバーについているボタンで前傾姿勢、左で対空マシンガン発射、右で対地バルカン砲の発射。

ジープは慣れるまでちょっと操作しにくいかな？

また、パワーアップもあるんだ。これは合体ヘリ、スネークヘッドを倒すと出現する。



1面のボス、ブーナーだ。こいつは弱いね。



パワーアップのTWINとTURBO。

・TWIN……2連装のキャノン砲

・TURBO……スピードアップと連射

・BONUS……1万点

さらにこれらのアイテムを16個取るとスーパーパワーアップとなって、TWINとTURBOの効力がゲームオーバーまで続くんだ。ついでに言っちゃうと5面の隠しアイテムを取るといっきにスーパーパワーアップになる！

手ごわい敵もわんさか！

一方、敵も多彩な攻撃で攻めてくる。パラシュートで落下する戦車やカラを丸めて防御する砲台、地面に設置されジープを狙うミサイル砲台。

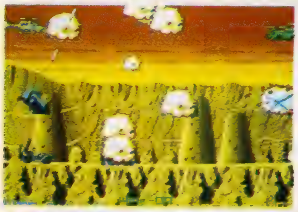


モビルアーマーのお出まし。対空砲台にも要注意！

また、空母から発進する高速ジェット機、高速無敵ミサイル「シルクワーム」などいっぱいあるぞ。

とくに印象的なのは巨大ヘリ、クェーブターだ。こいつは小型ヘリをばらまいてゆく手ごわい敵だ。

今回見ることのできたボスキャラはブーナー（ヘリ）とマッターホルン（戦車）の2つ。ブーナーはかなりカタいうえ、いろんな弾をこれでもか、これでもかとばかりに撃ってくる（どこかに弱点もあるらしい）。



ロックスを破壊して敵をいっきに粉砕だ。



クェーブターが小型ヘリをばらまく。おや、オパオパだぁ？

また、マッターホルンも同様にカタい（上部の光るところを撃たなければならない）。しかもビシバシ間髪を入れずに撃ってくるからたいへんだ。

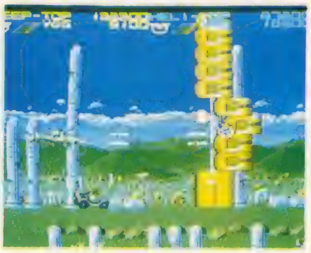


ボスのマッターホルン。TWINなら楽勝！

ところでときどき飛んできたり、地雷を破壊したとき現れるロックス（きらきら輝いてるやつ）を破壊すると、画面上にいる敵を一瞬にして全滅させることができる。そして、それを取ると数秒間無敵になるんだ。ただし、シルクワームに対しては無敵にはならないから気をつけよう。

今回取材したのは中間バージョンだったので、難易度の設定は高く、今ひとつとっつきにくかった。だけどこのバージョンが50パーセントの完成度だと聞いてひと安心。とにかく完成が楽しみだ。

（文／AJ―ax）



ダルマ落としのような……。早くつぶさないと危ない！

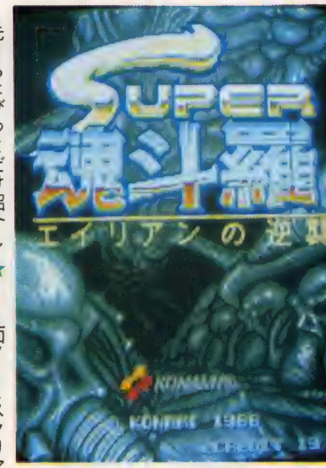


右上にあるのが合体してスネークヘッドになる。北海道みたいだ。

スーパー魂斗羅

コナミ

つぎつぎとパワーアップをくり返し、ウニョウニョ現れる気持ち悪い敵たちをブチのめせ!!



先月ちょびっとだけ紹介したスーパー魂斗羅なんだけど、キミはもうプレイしてみたかな? 今月は先月紹介できなかった、各面ごとの攻略をやっていこうと思う。

また、武器の効果や使い方は先月号に書いてあるので、そちらを参照してちょーだい。

ステージ1

まず始めにカプセルが2つ飛んでくるよね。この中には、マシンガンとスプレッドガンが入っているんだ。

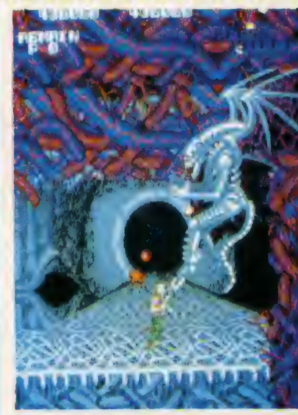
1面ノーミスクリアできるって人はマシンガン、なんかあやしいなぁって人はスプレッドガンを取ろう。マシンガンはこの面の最後でもう1度出てくるので、さらにパワーアップできるし、スプレッドガンは1面ノーミスクリアをめざしている人にはもってこい。あとはひたすら弾をバラまけば、そんなに難しい面じゃないぞ。


この敵から出てくるザコは、無理に倒そうとしないほうがいいよ。

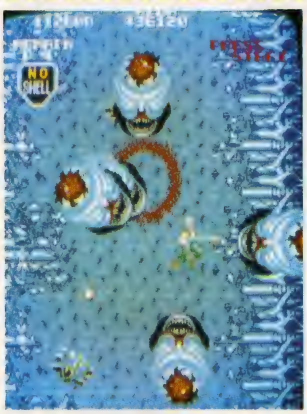
ステージ2

縦スクロール面だけの武器といえば、ハイパーシェルだね。画面上の敵全部にダメージを与えることができて、けっこう強いんだけど、それでも戦車は1発じゃ倒せないんだ。だからシェルは戦車を倒すときに使うよりも、敵に囲まれてしまったときに使うほうが効果的ってわけだ。

それと、砲台がときどき設置されているんだけど、もしキミがノーアイテムだったら、あまり相手にしないほうがいいぞ。橋の上では、後ろからの追っ手に注意しよう。


ステージ4のボスにはパターンがあるぞ。


突然地面からモコモコと出てくるクチビル。もちろん触れればアウトだ!


グリングリンまわる生首群。あせっちゃだめだよ!

ステージ3

この面でまず気をつけたいのが、上から降ってくる敵兵やエイリアン。そのうえキャラクターの手前に木が立っていて、視界が悪くなっているので、敵の出現パターンを覚えておかないとまずやられてしまうぞ。


なんだかアバラ骨の中を歩いているみたいだね。

ステージ4

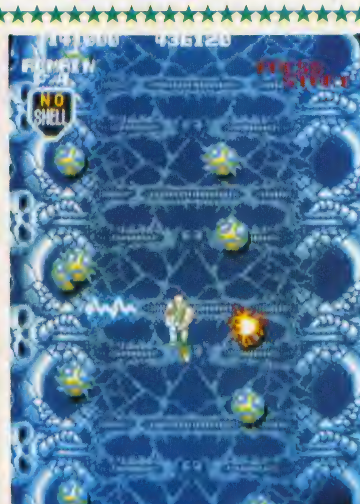
湖の先にエイリアンの卵があるんだけど、見えたらすぐに破壊しよう。ちょっとでも間があくと、すぐ誘導弾を吐いてしまうからね。

ここでは素早くてカタいやつが多いので、ときにはジャンプしてかわすっ! というのも必要だぞ。

少し行くと、飛びまわるやつが出てくる。こいつらが出てきたら、走ってくる敵より先に攻撃しよう。残してしまうとあとがツライからね。

最後のボスは誘導弾と舌で攻撃してくるのだけど、誘導弾はジャンプ、舌は敵のフトコロにもぐりこむ、というようにかわしながら連射を続ければ勝てるぜ。


やっとここまで来た。この先、何が待っているのだろうか……。


ゆっくりしてるとまわりをかこまれてしまう。早めに抜けよう。

ステージ5

いきなり地面から大きな口が現れるが、相手にしないで



左右には龍の首、真ん中にはザコが……。さすが最終面、メチャメチャムズイぜっ!!

走りぬけたほうがいい。あと、左右から敵がウジャウジャ出てくるところがあるけど、ここは必要最低限のやつだけを倒していこう。よけいなものまで相手にしていると、囲まれてしまい、袋叩きにあってしまうんだ。

さて、いよいよ最後のボスだ。ここでは頭の両サイドにある心臓から攻撃するようにしよう。こいつに弾を当てるとそれに対応したヘビの動きが止まるので、このすきに弾を打ちこめ！ さらに心臓を壊せば、以後ヘビの動きは遅くなる。とにかくひたすら狙っていこう。

最終面をクリアすると、なんと1千万ボーナス。これはもうやるっきゃないね。

（文／土木作業員YAS）

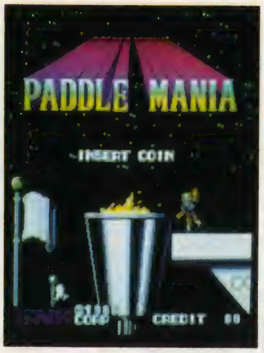


ついに平和を取りもどした……ように見えたが……。

パドルマニア

SNK

スポーツだか格闘技だかよくわからないけど、とにかくハチャメチャ楽しいゲームだぞ。



ルール無用の格闘テニス

ども、最近ちょっと太り気味の雅です！ あまり運動する機会のないおかげで、52キロになってしまった……。そんなボクの運動不足を解消するかどうかはわからないけど、SNKの新作パドルマニアはちょっとおもしろいぞぉ。ゲームの中身は壁打ちテニスと卓球を足して2で割ったような感じのニュースポーツだ。ルールは制限時間内に相手コートに多くの球をたたきこんだほうが勝ち。



さあ、試合の始まりだ。最初は女子プロのマリームと対戦。

操作は8方向レバーと2つのボタン。レバーはプレイヤーの移動。ボタンはラケットのスイングなんだけど、左ボタンは左から、右ボタンは右からラケットをスイングする。

このゲームの醍醐味はいかにして相手のミスを誘うか、というところにある。これは球の打ち分けによって行うのだ。たとえば、壁に球をぶつけてその方向を変えたり、対戦相手が人間の場合は、わざと右を空振りして左で打つとか。あるいはタイミングをずらして時間差攻撃とかね。

ところで、このゲームは最高4人まで同時に遊べるのだ。2人同時のときは相手（コンピュータ）もダブルスだ。3人同時だと2対1の変則マッチだから、友だちと協力していやなアイツをコテンパンにしちゃおう。

また、対人間のときだけ好きなコートを選べるので、自分の得意なドヒョー（©TAKE ON！）に相手を引きずりこんでしまおう。



女だと思って甘くみたらこのとおり。早く球を拾わないと…。



三身一体の強烈なアタックは、まるで矢木沢三姉妹(!?)



突っ張りで打ち返す力士はこわい。これが本当の自分のドヒョーッ!!

このゲーム、スポーツというよりは格闘技的なおもしろさがあるのだ。たとえば、相手に打球をぶつけると一時的に相手が倒れてしまうんだ。そこを狙ってすかさずスマッシュ！ とか、対コンピュータの場合、コートによってはゴールに球を打ち込むのではなく、相手に返球をぶつけて倒すのが得点になったりするのだ。

もし自分が倒されたときはレバーをガチャガチャ振ると早く立ち直れたりするぞ。



名前が爆笑〝ナグルワケルワ〟だって。ボコボコにしてやるぜ！



なんでシンクロナイズドスイミングなの!? アングルがなかなか…。



サーファーはボールをぶつけてひっくり返すのだ。

ゲームは1人用のとき全部で9回戦うことになるのだが、出てくる相手はプロテニスプレイヤー風なマトモな相手から、双羽黒もまっ青の突っ張りで返球する力士。バレーボールのトリプルアタッカーやサーファーやら、ついにはプールの中から足をおっぴろげて球を打ち返すシンクロナイズドスイミングのねーちゃんなど、ほとんどイロモノ！

とにかくボクのように気分だけでもスポーツしたい人や既成のスポーツゲームに飽きた人も、理屈抜きで熱くなれるゲームだ。

（人格崩壊〝雅〟）



ラストの表彰式だ。今回は残念ながら3位だが、次は見てろよ！

ビジランテ

アイレム販売

カンフーアクションといえばスパルタンXが有名だが、その第2弾ともいえるゲームが登場したぞ！



STORY

オレの名はYAS。ニューヨークではちったぁ名が知れたエキスパートだぜ。え？ 何のエキスパートだって？

そりゃオメェ拳法よ、拳法。ま、平たく言ってしまえばケンカってとこだ。こんなオレだから舎弟だってけっこういるし、族も一目置いて……。

プルルルル!!

おっと電話だぜ。どうせウチのバカがしょっぴかれたってんだろ、いつものことよ。

おう、オレだ。

……テメェのマドンナはここにいる。返してほしかったら＊＊＊に来い……プツッ！

……なんてこったい！



あーっ！ マドンナがさらわれてしまった。助けに行かねば!!



おっと、ヌンチャクだ！ てめーら、覚悟しろ!!

戦闘開始！

ステージ1

ザコがボロボロっと出てくるのでウォーミングアップのつもりで軽くけちらしていこう。とちゅうチョークマン・ラッシャー・ボブ（棒使い）などがでてくるけど、こいつらには「撃たれる前に撃て」が鉄則。近くによると、棒を振り上げるので、すかさずキック！ これを繰り返せばムダなダメージをくらわずに倒せるぞ。こいつらに一発くらうと、せっかくのヌンチャクがオジャンになっちゃうからね。

また、この方法はナイフ使いなど、ほかのやつらにも利くぞ!!

ここの親玉はグレート・バイソン。ほとんどロッキー・クマゴローのりのヒゲオヤジ。

弱点は上半身なので、ハイキックかジャンプキックで決めよう。胸ぐらをつかまれたときには、レバーをガチャガチャやれば振り切れるぞ。



ステージ3のボスは足元が弱点だ。



ステージ1のボス、ブルーザー・ブロディかと思ったぜ。

ステージ2

ここはいかにもたまり場、という感じのスクラップ場。

ザコは前の面よりちょっと多くなったていどだが、ワイルド・サンボウ（クサリ）や、ダーティ・ジャック（ナイフ使い）などが頻繁に出てくるから注意しよう。

あわててしまうと袋叩きの目にあってしまうので、落ち着いて着実に倒していこう。

親玉はマット・ブラザーズだ。こいつらは、ケリに要注意だぞ。

でも、相手がジャンプしているときにうまいタイミングでしゃがめば、ケリは当たらないので、慣れればノーダメージでも倒せるぞ。

ステージ3

いきなりバイクが出てくるが、こいつはジャンプして乗っているやつにケリを入れよう。ただ、そのあと爆発するバイクに触れてしまうとダメージをくらうぞ。

親玉はアイアン・ザ・グール、足元が弱点だ。一発蹴ると、相手も蹴ってくるのでこちらはよけよう。

蹴ってはよける、を繰り返していれば、ノーダメージクリアも夢じゃないぞ。



別に逆立ちの練習をしているわけではございません！



上から落ちてくる敵には注意しようぜ。

最後に

スパルタンXの第2弾といわれるビジランテ。

前作にあった「敵を倒す爽快感」がそのまま継承されているのがとってもよかったね。

これぞカンフーゲームの王道。

このひさびさのカンフーアクションに早くもハマリの気配が……。

（文／戸仁井谷吉）



乗ってるヤツはケリを入れれば、ほら、このとおり。

アサルト

ナムコ

2つのレバーでマイタンクを駆動させる。ちょっと新しいシューティングゲームだ。



浮遊大陸を襲った突然の侵略と破壊……。すべてを奪われたボクたちに残された道は戦い抜くこと……。コアを目指して突撃だ！

——これは遠い世界、しかしそう遠くない未来の戦いである。


スローシャッターでこのとおり。背景が回転するのだ。


ゴールの方向を指示するジャイロを見て進もう。

突撃（アサルト）！

少し前までナムコパワーはどこへ行ったのか、なんて声がどこかで聞かれていたけれど、最近のナムコはおもしろいゲームが続いてる。ファイナルラップ、ギャラガ'88、ベラボーマン（これは発売が延期になったそうだが）、そしてこのアサルトだ。グラフィックの拡大や縮小、回転もスムーズで楽しい！ もちろんゲーム内容だっていいぞぉ！

操作方法

マイタンクは2本のレバーで操作する。

●両方前に倒す→前進

●両方後ろに倒す→バック

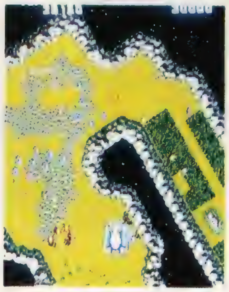
●左を前に、右を後ろに倒す→右回転

●右を前に、左を後ろに倒す→左回転

これが主な操作法だ。おもしろいのは回転するとマイタンクではなく、背景がぐるっと回転することだ（ホント、目が回りそう）。

また、両方のレバーを左か右に同時に倒すと、ぐるっとひっくり返って敵をよけられる（ロールオーバー）。

プレイヤーの武器は普通は通常弾（レバーの上についている）だけど、両方のレバーを外側に入れて（ウイリー状態になる）発射ボタンを押すと強力なグレネードになる。このとき画面上には照準が出るので、うまく狙おう（回数制限ナシ）。ただし、ウイリー中は無防備なので要注意！


リフトゾーンでジャンプして、まわりの敵を一掃せよ！

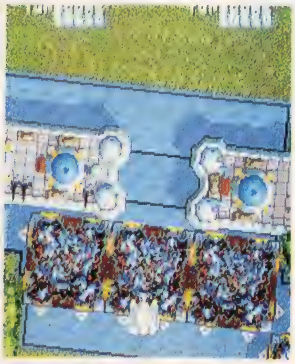

グレネードで砲台を倒したが敵弾が……。ウイリーを戻せ。

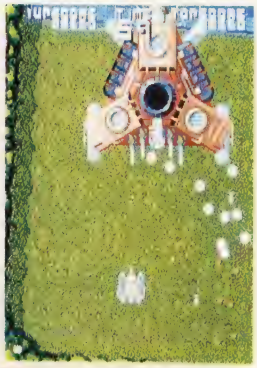
砲台を破壊せよ！

ゲームは戦車やザコ敵をけちらしながら進むのだけど、戦車やボス級のキャラを残していても各ラウンドにある砲台を倒せば面クリアできる。こう書くとなんだか楽なような気がするけれど、実際にプレイすると砲台はカタくて強い。はじめのうちはかなり苦戦するだろう。

ところで、ラウンド内には数ヵ所のリフトゾーンがあって、そこへ行くとボヨーンとジャンプできる。このとき画面上のマイタンクが飛び跳ねるだけじゃなくて、視点も上に移動するんだ。つまり、画面上に見えるマップの範囲が広くなるのだ。当然先の地形を読むことができ、ゲームを有利に進められるね。

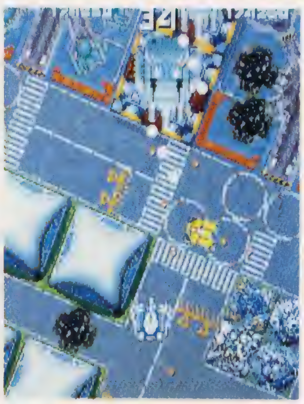
そしてこのときグレネードを連射すれば先（遠く）の敵を倒すこともできる。ただしこれは回数に制限があるので、悪しからず！


このゲートにあるのはゾルバクではありません！


強敵ジェネレーター。しかし、こいつは真のボスではない。

さて、各ラウンドはというと、宇宙の島、浮遊大陸などバラエティーだ。そして先のラウンドへ進むと市街戦などもある。

一方敵戦車にはジャンプするもの、やたらと弾を撃つものなど多くのバリエーションがある。ジャンプ、グレネード、ロールオーバーなどをうまく使って攻略しよう。


ドームを遮蔽物にしてグレネードで攻撃だ！

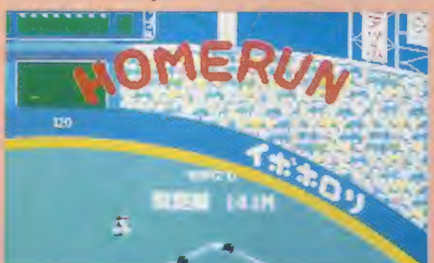
とにかく一度プレイしてくれ！

このゲーム、始めのうちはレバー操作が難しい、と思うかもしれない。しかし、いったん操作をマスターすれば、こんなに楽しいゲームはない。ゲーセンに登場する日が楽しみだ。（文／AJ-ax）


市街戦。ビルをガンガン破壊して……。破壊の美学だ!?

プロ野球ワールドスタジアム

ナムコからアーケード版の野球ゲームが登場。画面はファミスタと同じだけど、データの違う3つの球場から好きな球場を選んでプレイできる。また、選手のデータも最新のものになっているのでエキサイトできるぞ。AOUショーに出展の予定だ。



今日も元気だ。ゆきゆきてパソコン！

今月の材料

- **アルギースの翼** ＫＧＤソフト　ＰＣ-88ＳＲ以降 (7,800円)
- **アンジェラス** エニックス　ＰＣ-88ＳＲ以降 (8,200円)
- **アート・オブ・ウォー海戦版** ブロダーバンドジャパン　ＰＣ-98シリーズ(9,800円)
- **維新の嵐** 光栄　ＰＣ-98シリーズ　未定
- **龍家四人麻雀** 日本ソフトバンク　ＰＣ-98シリーズ (5,800円)
- **マンハッタンレクイエム 殺意の接吻** Ｘ68000 (5,800円)

アルギースの翼

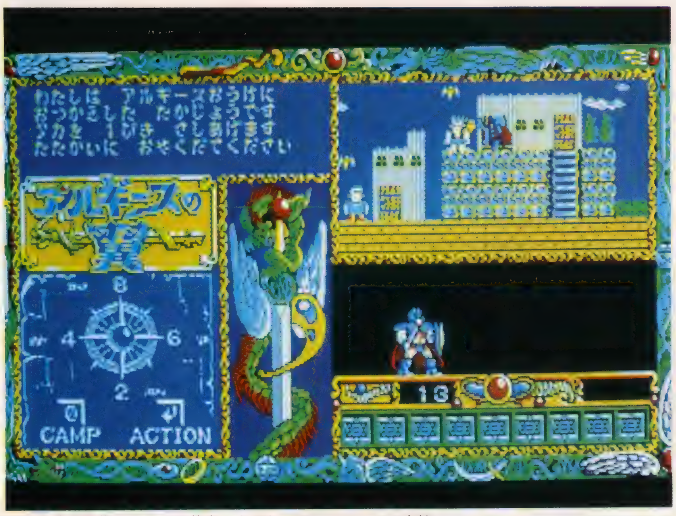
ＫＧＤソフト

ＫＧＤっぽいＲＰＧだぜ！

すっかり日本に定着したＲＰＧ。出るたびに新しいシステムや壮大なストーリーが生み出されてじつに躍進めざましい分野のゲームである。

そして、またここに新たなＲＰＧが産み落とされた。軽いノリがあり、それでいて奥深いゲームを作ってきたＫＧＤソフトの新作「アルギースの翼」だ。

ＫＧＤと言えば「覇邪の封印」や「サイキックウォー」が連想されるが、この「アルギースの翼」はどちらかというと「覇邪の封印」タイプのＲＰＧに仕上がっている。要するに、〝おふざけ〟ぽくなく〝マジ〟なのである。



町での情報収集はＲＰＧの基本。大切なものはメモるのは当然。



戦闘中に鷹を飛ばせるのはこのゲームだけ。エサを忘れずに。

こんなゲームだよーん

それでは、アルギースの翼がどのようなシステムで進んで行くのかを軽く説明しよう。まず、画面構成は写真を見てもらえばわかるとおり、サイキックウォーのような分割式になっている。

ゲームは右上のマップ画面で進行し、ことあるごとに左の画面にコマンドが表示されるしくみになっている。それでは、真ん中にそびえ立つあやしげな剣はなんだろうか？

そーんなことはここで書けるわけない。だけどこの剣はきっとゲームの核心に触れるものだと思うよ。

とにかく君たちが一番、眼にする画面はマップ画面だろう。ここをウロウロしているとさまざまな敵が襲ってきたり、渡れない川や越えられない山がでてきたりする。当然町もあって、そこに入れば傷も治るし、情報も聞ける。このへんは通常のＲＰＧと同じシステムと思ってくれていい。

それじゃ、どこが新しいシステムなんだろう？　それは戦闘シーンなんだな。だいたい新しいシステムを取り入れやすいのは戦闘シーンなんだけど、それだけいろいろなことが試しやすいんだろうな、戦闘っていうのは……。

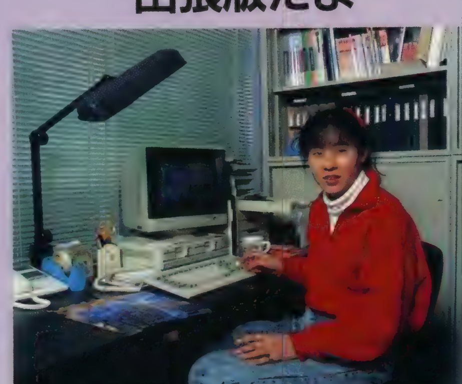
アルギースの戦闘シーンはたんなるコマンド選択だけではなく、半リアルタイムになっている。といっても「半」と



小目的を解決するための古文書。解読には付録の「翼龍の書」が必要。

へへっ A・S・A・K・O CLUB 出張版だよ

はぁ〜い！　あさ子です/\エ画堂ソフトの新作「アルギースの翼」はもちろん知ってますよねぇ/\みんなより一足先にアルギース体験したあさ子は、すっかり勇士気分です/\もうすぐみんなも体験できるよ。おたのしみにね/\



いうくらいだからそれほどの反射神経は必要じゃない。

敵と遭遇して「戦う」コマンドを選択するとアニメーション処理で敵と主人公キャラがガッシガッシと歩みよる。そして接触すると剣を振り上げ、やおら戦闘をはじめる(ここの格闘シーンはすべてアニメ処理で戦うので一見の価値あり!)。ここから半リアルタイムに突入するってえわけ。



まず、最初に冒険しなければならない東の地と西の地のマップ。

戦闘を開始すると、コマンド選択画面に使える魔法やアイテム(持っていればの話)がバッと表示される。これらを使用したいときは、その瞬間に選択しなくてはならない。もちろん、こちらがコマンドを選んでいる間も戦闘は続いている。早くしなければやられるハメになるぞ。そして無事選択すると魔法が使える。とくに魔法をたくさん覚えると、それだけ選択肢が増えるからより反射神経が問われるようになってくるけどね。

まぁ、このへんが半リアルタイムといわれる部分なわけだね。

あと戦闘でおもしろいのは、魔法を放つと敵に向かってビガァビガァっとアニメ処理で魔法が飛んでいくんだな(これはサイキックウォーでもあったけど)。さらには、「鷹」というアイテムを持っていれば戦闘中に敵めがけて飛ばすことができてしまうんだ。こいつはけっこうダメージを与えることができるからお得だ。だけど、サーカスの動物のように1回飛ばすごとにエサを1つあげなければならない。だからエサはたくさん持っていることが必要。

まぁ、こんなところかな。



とある木を調べたら人が出てきた。怪しげなところは調べなきゃダメ。

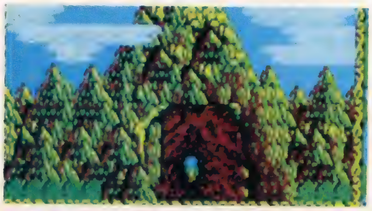
最後に……

どうだったかな? アルギースの翼をやりたくなったかな。ぼくとしてはこのゲームをやってみたいと思うんだ。KGDって奇想天外なストーリー作りがうまいし、ゲームバランスもよくできている。だから、このゲームはいままでKGDがつちかってきたRPGのノウハウがすべてつぎこまれているような気がする。そんな意味で期待できる1本じゃないかな。

最後にいっておくが、付録としてついている「翼龍の書」(ほんとにぶ厚い本)はゲームを進めるためになくてはならないものなので、なくしてしまうなんていうのは言語道断。ゲーム中はしっかりと膝の上において、わからないことがあったらこの本をパラリとめくればおのずと謎は解けていくというありがたい書物なんだ。だから大切に扱わなければな。

それでは、このへんで失礼するとしようか……。

(文/たけじゅん)



他の土地へ行ける岩戸。しかし岩戸を開けるにはアレが必要だ。

ウニウニ動く妖獣たちだよ!

アルギースの世界に巣くう妖獣たち。ウニウニ動きながら迫ってくる戦闘シーンは、なかなかの見もの。この他にボス妖獣もいるぞ!



ワウ　ドクル　ディージャン　アルマーク　レティクス　ドンゴ　ドガス　デバッズ　ドゲブ　アボナム

ドギャル　レゴッグ　ドハーディ　バイレブ　マハード　ランギス　デトン　バンルット　アルガック　ゾルガ

アンジェラス
エニックス

謎が謎よぶ怪事件!!

すっかりドラクエIII一色に染まってると思われてたエニックスから新作パソコンゲームが出る。推理アドベンチャーゲームの「アンジェラス」である。ではストーリー紹介から……。

ことの起こりは、西ドイツの建設会社がペルーでピラミッドを移転し、そこにダムを建築したことからはじまる。その祝典がにぎやかに行われている最中のことであった。建設会社の副社長であるシュミットが、挨拶のとちゅうで突然苦しみだし、全身が緑色に変色したかと思うと血管を浮き出して倒れてしまったのだ。

この奇病は、シュミットー人だけでなく多くの人間を襲いはじめた。君は、この事件に関係する奇病の原因を探るため雑誌編集者ブライアンになり、謎を解決していくのである！



まずはダム完成の祝典から始まる。セリフに合わせて口が動くぞ。

「ジーザス」タイプ!?

エニックスのパソコンアドベンチャーといえば、もう君の頭の中には「ジーザス」が浮かんできたことと思う。あのゲームはアドベンチャーの流れを変えた秀作だった。その優れたゲームシステムをより強力にして開発したのがこのアンジェラスなのだ。もちろんゲーム進行はコマンド選択式で、今回は数字での選択ではなく、ファンクションキーでの選択になっている。

また、ゲームの展開は、あたかも推理小説を読むかのような感覚で進んでいく。開発するうえで念頭に置いたことは、難しい謎でプレイヤーを悩ませるというのではなく、感情移入を極度に意識したとのこと。

それを裏付けるのがオープニングだ。で、これがまたすごい！ ゲームをスタートさせるといきなり「どうする？」なんてヤボなことは聞かずに、まずは、ダムの祝典の情景が登場する。

社長や工事関係者が次々に舞台に上がり、お祝いの言葉を述べていくと副社長がいきなり苦しみだして緑色になりその場に倒れこむ。あたりは騒然……。いきなりゲームの世界にグイグイ引きこまれてしまうスタートだ。

そして、場面は変わって2人の少女が喫茶店でお話をしている。またの再会を約束して別れる間際に1人の少女が突然苦しみだしてこれまた緑色に変色して床にバッタリ！

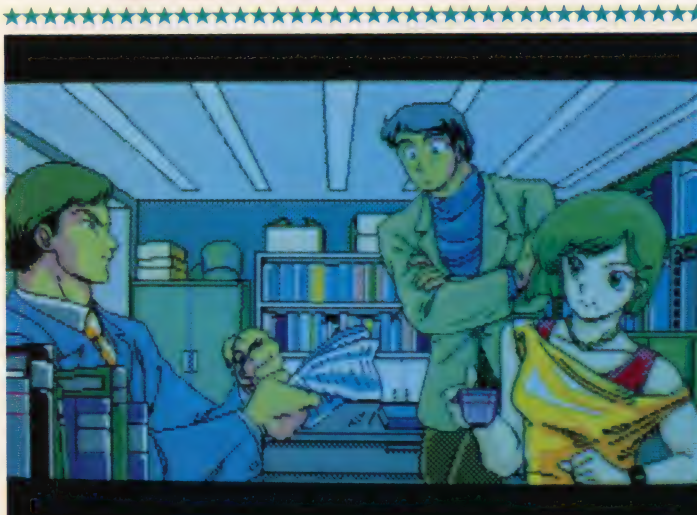
またまた、場面は変わって主人公のブライアンが捜査のため、出張先より飛行機に乗って帰ってくる場面。となりの紳士に話しかけるとその紳士は、これまた、苦しみだして、緑色に変色してノックアウト。この場面でブライアンははじめて奇病と遭遇するこ



美しい少女の顔がみるみる変形する。はたして奇病の原因は……。



出張先から戻るブライアン(主人公)。突然となりの紳士が発病。



編集室は情報の宝庫。新たな展開のきっかけがつかめるかも。



別にプレイヤーをよろこばせているわけではない。ネックレスに注目。

とになる。

ここまで書いたことは、すべてオープニングのデモなので、君はなーんにもしないで画面を見ていればいい。しかも、すべてのシーンはアニメーション処理でウニウニ動くのでまるでテレビアニメを見ているよう。

まぁ、ざーっと書いてしまえばこんなもんだが実際にこれだけの場面を見るには5分以上はかかるね。オープニングにこれだけのデモをもってきたことからも、開発の意図と意気ごみがひしひしと迫ってくるね。

話の展開はどうなる？

アドベンチャーゲームといえば、謎。ゲームがどんな謎を追って進んでいくのかをかんたんに話してみよう。

さっきも書いたとおり、各地で発生する奇病が発端になる。しかも、ただの奇病ではない。発病した人の近くには必ず青い石が残されていた。裏に事件の臭いを感じた捜査当局が動きだす。でも、奇病という手がかりだけでどうやって捜査を展開させていけばいいのか？

最初の機内のシーンに今後のやるべきことのヒントがあるはず。機内での会話は、要チェックだぞ。

ゲームが進んでいくと怪しげな邪教集団がからんでくるが、こいつらが出てくるようになったらゲームもがぜん盛り上がってくるぞ。



ゲーム後半から登場する邪教集団。怪しげな集会を開いている。

君は映画ヤングシャーロック・ホームズの「ピラミッドの謎」のように邪教集団の謎を解きあかす、新たな使命を帯びることになる。

とにかく、謎のポイントは〝奇病〟〝青い石〟〝邪教集団〟。この3つをつなぐ糸。



だき合う2人が見つめているものは何か？　終盤のシーンだぞ。

そして、事件を突き詰めていくと〝神がどうのこうの〟というレベルの話に発展してしまうんだ。それをどう思うかどうかはプレイヤーしだいというとこかな。



発病した瞬間をとらえた生々しい写真。アニメ処理じゃないけど。

膨大なデータにカンゲキ



奇病にかかった人の近くに必ず落ちている青い石。う〜ん怪しい!!

今度はストーリー以外の部分に触れてみようか。このゲームは膨大なデータからなっている。たとえば、画面数は100以上あり、リアクションデータは400字詰め原稿用紙で1000枚にもおよぶ。



伝説の占師バリアカカ。彼女の存在は、後半のキーポイントになる。

ということは、同じ人に何回か話しかけても、ほとんど違う形で返答がかえってくることになる。これはプレイヤーとしてはうれしいことだね。

登場人物は中心になる人が11人程度いるが、人間関係でこんがらがることはない。

さらに、グラフィック画面は「ダーティー・ペア」でおなじみの土器手司さんの書き下ろしなのでアニメファンにとってもうれしいかぎりだ。

そして最後に大きい声ではいえないが、ゲームを解き終えるとストーリーの流れにそってオープニングからエンディングまでをドラマとして鑑賞できるという画期的なモードがつく……予定である。しかし、これは検討中なので完成版で省かれていてもエニックスに苦情の電話なんかしないように……。

とまぁ、ジーザスでパソコンアドベンチャーの流れを変えたエニックスなのだから今度の新作もきっと楽しませてくれるだろう。パソコン、ファミコンとともにハイレベルなゲームを作るエニックスは、やっぱりすごい！

（文／たけじゅん）

アート・オブ・ウォー 海戦版

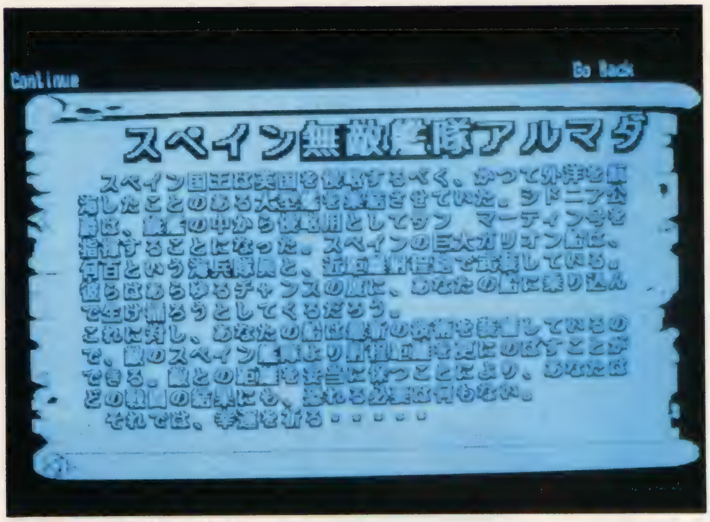
プロダーバンドジャパン



今度は、なんと海戦版

古代の地上戦をおもしろおかしくシミュレートしてくれた「アート・オブ・ウォー」が今度は舞台を海へと換えて登場するぞ。

ゲームの舞台は、海。海戦シミュレーションってわけだ。海戦といっても、現代や第二次世界大戦の戦闘を題材にしているんじゃなくて、中世の帆船の戦いをシミュレートしているんだ。



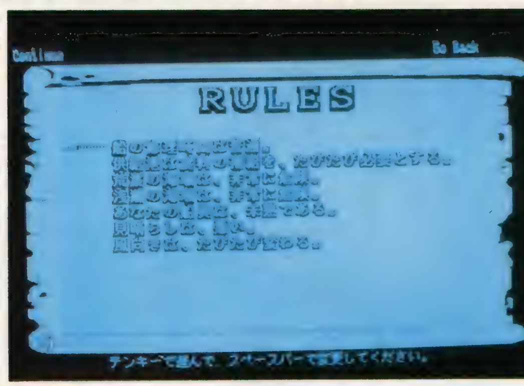
スペインの無敵艦隊アルマダを破るのは、私だけ？

何10通りも楽しめるよ

プレイヤーの目的は、一国の艦隊の戦隊司令官になって、大海原をところ狭しとあばれまわり、敵の旗艦もしくは敵艦を全滅させるか敵国の首都（王冠で表わされている）を占領すること。

ゲームをスタートさせたらまず最初に11本の変化に富んだシナリオから1本を選択する。シナリオには、スペイン無敵艦隊とか、トラファルガーといった有名なのからビスマルク追撃戦といった架空のものまで盛りだくさん。

続いて細かなルールを自分で選択。このルールっていうのは、ゲームの難易度の設定みたいなものなんだ。



多彩なルールを選んで、楽しむことができるよ。

たとえば、船の修理の時間の早さや、兵士の訓練度とか、風向きとかを、自分に有利なようにしたり不利にしたりもできる。

慣れてきてもドンドン難しくしていけば同じシナリオでも何度も楽しめること間違いなし。

その次は、いよいよ全部で6人用意されている個性豊かな指揮官から自分の相手を1人選ぶ。6人の指揮官には、イギリス海軍のネルソン提督やアメリカ海軍のジョン・ポール・ジョーンズなどの歴史上有名な指揮官も含まれているんだ。

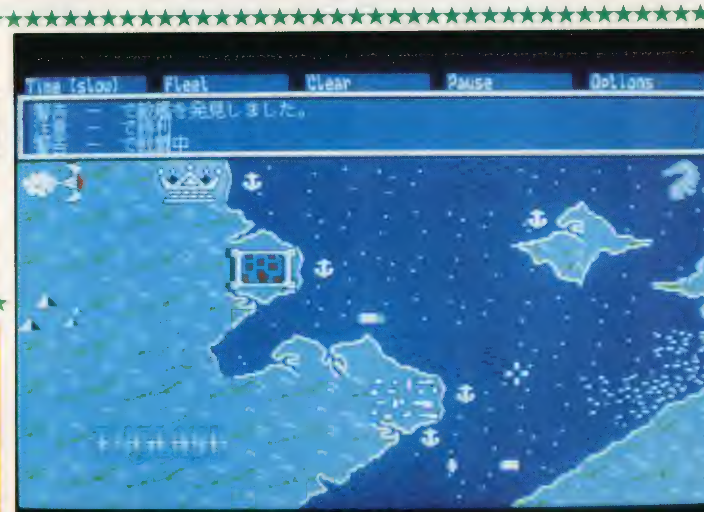


6人いる歴戦（？）の強者たち。全員破るぞー。

6人の指揮官は、それぞれ立ててくる戦略や攻撃が違う。相手によっていろいろな楽しみ方もできるぞ。

また、マップには、自分の首都や敵の首都、壊れた船を修理する修理港、食料等を積み込んでくれる供給港とさまざまな場所がある。その他にも浅瀬や荒波、見晴らしなんていう自然条件ものもあるぞ。これらが、複雑にゲームと絡んでくるわけだ。

シナリオやゲーム展開に全然関係はないけどネプチューンとかサーペントといった中世の地図によく出てくる絵も配置してあってゲームの雰囲気をよりいっそう盛り上げてくれるぞ。



大英帝国をスペインの手から守りぬいてみせるぜ。

エッ！こんなに細かく操作できるの

海戦版には、2つのモードがある。

最初に艦隊を移動させるモードを説明しよう。1つの艦隊は旗艦、攻撃力の大きな戦列艦、足の早いフリゲート



艦対艦のシーン、ここでうまく回り込んで攻撃するんだ。





アップ画面。さすがにこうなると迫力だね。うまく操作して敵を倒せ。

艦といった3種類の船を最大3隻まで組み合わせて構成される。それぞれ船の性能や特性が違ってるので、よく考えて艦隊を組まなければならない。艦隊の移動は、まずマウスかカーソルで目標地点を決める。すると目標地点までの軌跡のとおりに艦隊が移動するんだ。こいつは、ちょっとスゴイぜ！ でも下手に動かすと浅瀬に引っかかったり、艦隊が集結できずに各個撃破されたりと悲惨だぞ。

そして、艦隊どうしが近ずくと砲戦になる。グラフィックも帆船のアップになりいよいよ敵艦と砲戦だ。

帆船での戦闘時には風向き、帆の張りぐあい、大砲を船の右左のどっち側に置くか、大砲の仰角などなど考えることは頭がこんがらがるくらいあるんだ。しかも、船のダメージもグラフィックで表現されるので、よく見ていなくちゃならない。このへんのリアルタイム操作にアクションゲーム的なテクがちょっと要求されるみたいだ。

前作では、チョコチョコした動きの兵隊が戦闘するのを見るのも楽しみだったよね。海戦版でも、船と船が接舷したときに起きる、船員対船員の戦闘モードがある。前作みたいに兵士をチョコチョコ動かして甲板上の白兵戦で決着をつけるんだ。もちろん、アクション的なノリもある。だけど指を使うだけでなく頭と指先のバランスが大事だ。ゲームエディットもついているから、函館沖や日本海海戦なんかを作ってプレイしてもおもしろいと思うよ。

（文／我流子）



船員対船員。海兵隊（鉄砲兵）と水兵（刀の兵）がいて戦う。



チクショー、負けちゃったよ。しかし我が英国は不滅。



こんな感じでエディット。もちろんシナリオも書けるよ。

龍家四人麻雀

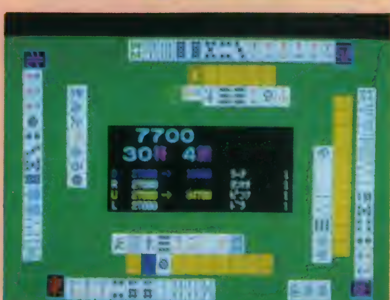
日本ソフトバンク

ありがたや、四人麻雀！ ディスクピーシー18弾の龍家四人麻雀は、麻雀が大好きでたまらないっていう人におススメ。

もうこれで面子の心配はなくなった？ 必要以外の機能が省いてあるシンプルさも本格的でウレシイネ。



ヤッパリ、麻雀は、こうでなくっちゃ。このシンプルさが◯。



ゲゲッ、振り込んでしまった。さすがは人間的思考ゲーム。

維新の嵐

光栄



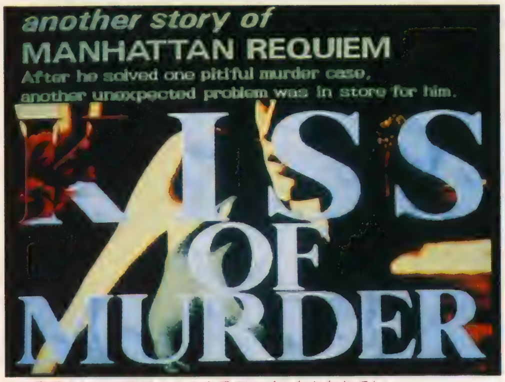
光栄から新しいシミュレーションが4月に発売される。タイトルは「維新の嵐」。このゲームの最大の特徴は、幕末動乱の日本を戦いではなく思想で統一していこうという視点。坂本竜馬ら維新の志士が思想の違う相手を"説得"しながら諸国をまわる。

出るか、説得の火の玉！ 詳しくは、次号を待て——。



日本の夜明けを見てみんしゃい！ 土佐の坂本竜馬。うーん、りりしいお姿。

Oh!X68000 NO.3



この素晴らしいグラフィックを見てっ！　なかなかでしょ。

マンハッタン・レクイエム「殺意の接吻」 リバーヒルソフト（5800円）



もうひとつのレクイエム

マンハッタン・レクイエムの舞台になった場所と登場人物を使った新しいゲームが、この「殺意の接吻」。98版で、すでに発売されているけど、一度X68版をプレイしちゃうともうダメ。X68のグラフィックにわくわくしちゃうのさ！

シナリオは、98版と同じ。「サラ・O・シールズ」が、グリニッジビレッジで何者かによって殺害された。そのとき彼女が持っていた「青い嘆き」というサファイアもなくなっていた――ってストーリーなんだ。

システムもちょっと変わったよ

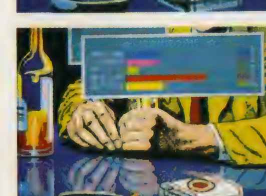
今回の殺意の接吻は、以前のものと違い自分で犯人を推理するんだ。推理してあやしいと思った容疑者をモードで設定して自白させていく。前作ではBARブレスにいくと、人間関係図とか出てきて操作の進展が一目でわかったけど、今回は自分で犯人を絞りこんでいく楽しみがある。ゲームがより思考性を持ってきたといえるね。


前作では、高校時代の友人だったけど、今回は保険会社の依頼人。

最後にX68版のグラフィックって98版に比べて（少し人物の顔が長い気がするけど）だんぜんイイ。オープニングの「青い嘆き」の中を流れていく町並みなんかもう最高！ぜひ見てほしい作品だよ。

（文／我流子）


このモードがすごいんだ。なんつったって自分の推理で犯人を決めるんだ。


聞き込みは終わったけど、捜査はまだまだ。犯人逮捕までガンバルゾ!!

危ない予言の部屋

1ヵ月ぶりのお目見え

先月は、休んでしまって悪かったのう。まあ、もう歳が歳だけにしかたがないといえばしかたがないのじゃ。と、超越ジイサン(62)のまねをしてる場合じゃない。

ところで、前回の予言なかなかの的中率だったんじゃないかな。「源平討魔伝」「ドラゴンスピリット」「沙羅曼蛇」「ツインビー」などなど、このコーナーも捨てたもんじゃないよ(?)。

とくに源平討魔伝は、都内のデパートなんかに行けばデモをやっているので、見た人もけっこういるんじゃないかな。BGMは、ビデオゲーム版と聴きまちがえるほど。ちなみに源平とドラスピは、4月発売の予定だよ。



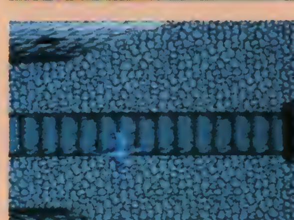

X68の電源を入れて、このソフトを起動させたとき、ギャラリーたちは叫んだ。「ウオーッ！　似てるゼッ！」ほとんどそのままだぜ。（by YAS）

さて、今月は……。

さて、今月も水晶玉を使って占ってみよう。ヨダルキヨダクボイカキンゲンサカル…。

おっ！　なにやら箱のようなモノが映ってるぞ。しかも1つじゃなくて2つも、見えてきた。うむっ、どうやら新しいハードのようだぞ。発売されるかどうかは、わからないが、企画は、進んでいるようす……。ほーれ、どんどん映し出せ。おやっ！　遠くのほうに高い塔が見える。




源平討魔伝同様、本物そっくり。横画面しか入ってなかったので「寝たきり老人専用かな？」と大ボケかましたのは私だけ!?　（by YAS）

最上階には、神がいると出ている。時代に名を残す5人の勇者？　そうかそうか、アクションゲームで有名になったあの会社の作品だな。

他は、何が映ってるかな？　ふむふむ、またもや移植もののようだ。ドラゴンスレイヤーを持った男の子とロッドを持った女の子の姿が見える。以前上がっていった塔を今度は、降りようとしているみたいだ。これは、楽しみじゃわい。ヒャッ、ヒャッ、ヒャッ！

今月は、これで終わりかな。おっ！　まだあるのか？　おぉー、これは、3画面もある巨大戦艦ではないか。どうやらコイツの移植は、本決まりのよーだぞ。しかも自らの手で移植してると出てる。マニアならぜひとも手に入れておきたい一本になりそう。

ふう疲れた。やっぱりいままでどおり不定期連載でやってこうかな。では、今月は、これでサラバ……。

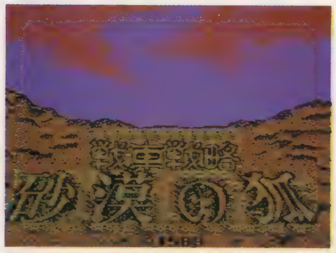


FAMICOM キャラクターもの……いかがでしょうか?

今月の材料

- **砂漠の狐** ケムコ・ROM・5,500円
- **鉄腕アトム** コナミ・ROM・5,500円
- **ゴルゴ13** ビック東海・ROM・5,700円
- **釣りキチ三平** ビクター音楽産業・ROM・5,500円
- **ナムコクラシック** ナムコ・ROM・未定
- **アスピック** ボーステック・DISK・3,500円
- **1943** カプコン・ROM・未定

砂漠の狐



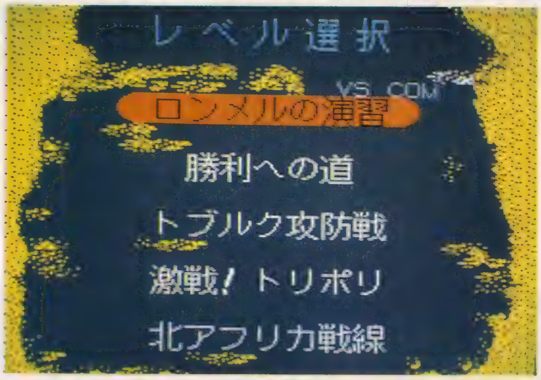
1941年2月14日、北アフリカのトリポリに1人の男が降りたった。イギリス機械化軍団の猛攻撃で壊滅寸前のイタリア軍を救うために、あのヒットラーが送りこんだ男――エルウィン・ロンメル将軍である。このゲームはロンメル将軍、つまりキミがドイツ・アフリカ軍を指揮し、物量を誇るイギリス軍と戦う、シミュレーション・ウォーゲームだ。



戦略によって変更できるユニット。わかりやすい設計だ。

今年、ファミコンでシミュレーションが流行ると言われているが、このゲームはその先陣を切って発売されている。ナムコの独眼竜政宗と同様にシミュレーションゲームの入門編として、どんな層にも対応できるおもしろさ。弱年層には「戦争ごっこ」、中高生や大人には「頭脳戦」と楽しめるぞ。


ポーズをかければ、いつでも状況が、マップ上で見られる。



シナリオは5つ。最初はロンメル演習で。

スタートしてモードを選択すると、シナリオ設定画面だ。キミはロンメル演習、勝利への道、トブルク攻防戦、激戦!トリポリ、北アフリカ戦線の計5つのシナリオの中から、1つを選び戦うんだ。ゲーム開始の前にもう1つのモードがある。ユニットエディタモードだ。これは、戦闘機、戦車、高射砲などの10種類のユニットを、キミが作戦を考えて台数配分するモードだ。これを設定して、いよいよゲームスタートだ。スタートすると、いろんな地形が見られると思う。マップ上の地形には、ちゃんと意味があり、たとえば砂漠は燃料をたくさん消費してしまうとか、飛行場は飛行ユニットの休息所で、補給できるなど。このような地形を知ることから作戦は始まる。ユニットの移動、攻撃は交代制だ。すべてのユニットの移動、攻撃を終えた時点で、敵の攻撃となる。ここでユニットの特徴を列記しよう。

●戦車 陸上戦では恐いものなし! 強力な機動力と火力

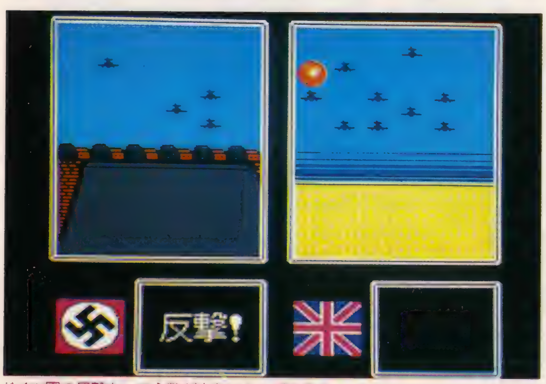

ユニットのデータはつねに見るように。弾切れ、ガス欠じゃ大変だもの。



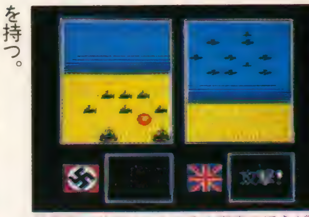




このように、その地形上にユニットを移動すれば、こういったデモが見れる。補給所と飛行場(2機入れる)は、見のがさないように注意しよう。



ドイツ軍の反撃も、こう数が少ないと、威力なし。



爆撃機対戦車は、もちろん戦車のほうが強いぞ。

を持つ。
●装甲車　戦車の補助的な役割。
●野戦砲　防御力は弱いが、陣地にこもって戦うと有利。
●高射砲　飛行ユニットにも地上ユニットにも強い。
●歩兵　司令部に強いが……。
●爆撃機　地上ユニットに強いが、戦闘機には弱い。
●戦闘機　地上攻撃よりも、爆撃機に強い。
●補給トラック　町のない砂漠などで、弾切れやガス欠から救ってくれる。
●輸送トラック　足の遅い歩兵たちを乗せることができる。
●司令部　こいつをやられると終わり。防御力は強い。

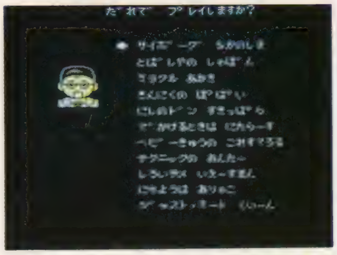
以上の特徴をふまえて、イギリス軍粉砕の戦略を練ってくれ。時間をかけて、じっくりやってみたいゲームだぞ。

終了時のデモで、キミはヒットラーから誉めてもらえるかどうか。キミ＝ロンメルの戦略しだいだ。



これは負けたときのエンディングデモ、こんなことにならないように作戦を立てろ。ヒットラーの喜びのメッセージが聞けるんだ

ナムコクラシック



てっきりファミリー～となると思ってたこのゲーム、タイトルが「ナムコクラシック」に決定!! おまけに4メガ大容量ロムだ。

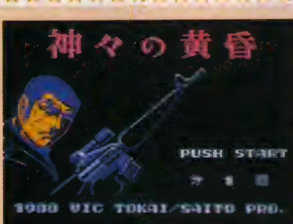
ゴルフは自然との戦いだということを大前提に、その醍醐味を完璧に再現! プレイヤーは、個性豊かな11人の選手から選んでプレイ。なんと自分の名前を登録することも可能だ。他にも10数種類のクラブから、持っていくクラブを選ぶとか、ハンディキャップもある。さすがナムコだ。



アップダウンや、微妙なアンジュレーションを盛り込んだ24コース。

このあとにも、アクションっぽいゲームを予定しているようだが、くわしくは次号で。今年もナムコがおもしろくなりそうだ。

ゴルゴ13



©さいとうプロ

小学館ビッグコミック連載中の怪物劇画"ゴルゴ13"のファミコン化だ。

ニューヨークの自由の女神上空でCIA（合衆国中央情報局）のヘリコプターが何者かに爆破された。CIAはこの事件をKGBの陰謀と声明



カラオケモード。でも歌う人なんて、いるのかなあ!

鉄腕アトム

手塚治虫の懐しい人気漫画鉄腕アトムの登場だあ。全10ステージを、所せましと駆けまくるアトムの姿は、なんかいいぞお。

そして飛びまくるアトムの姿は、なんかいいぞお。



©手塚プロダクション／NTV


敵をなぐって、クリアのためのヒントを聞こう。

このゲームは単純なアクションゲームとは違い、各ステージにクリア条件がある。謎解き的要素もつまってるのだ。たとえばステージのNEW東京は、港から飛び立つ。ステージ2のファルコンの海岸は、剣、盾、水晶を集めて穴に飛びこむか、火を吐く像をパンチして扉を開けるのかいずれか。これらのヒントは、敵をなぐることで断末魔の叫びとでもいうように、敵がメッセージを残していくから、そこから考えよう。

このゲームの醍醐味は、なんといっても飛ぶテクニック。通常、ホップ・ステップ・ジャンプで飛ぶが、狭い所や天井の低いところでの飛ぶテクニックが楽しいんだ。この飛びのテクニックを駆使して、全10ステージをクリアしてくれ。お茶の水博士もなんかへンだぞー。


なんと可愛らしいことよ。苦労して飛んだカイがあったというもの。


敵も人間ばかりでなく、そのステージに合った敵がフラフラと……


でかい手に、ナゾのばあさん。うーんなんなんだろう

釣りキチ三平



©矢口高雄／日本アニメーション／講談社

天才釣り少年三平が、世界中の釣りキチたちに一番人気がある、マーリン（カジキ）に挑戦するというゲーム。ルールは、FIBTの大会期間（5日間）で、マーリンとアヒのトータル重量を競うもの。

さすがに釣りゲームだけあって、操作が複雑! しかしその複雑さのおかげでポンピングだとか、リール巻きとか、ドラッグをゆるめるとかの動きができるのだ。画面上部にパワーメーターがあるので、それを見ながら釣り上げよう。リールの巻く力によって、青→黄→赤と変化する。赤にな

アスピック



魔法使いに連れ去られ、毒蛇の王アスピックの花嫁にさせられそうになっているお姫様を救出するという目的のRPG。この世界は4つに分れているんだ。

●人間の世界　王様のいるオカーフ城、寺院、洞窟がある。

●海の世界　小さな島が続く。3つの塔があり、砂の世界へ行くためのアイテムが……。

●砂の世界　ここにも3つの塔がある。

●魔界　魔王アスピックの住む塔があるという。

人間の世界で仲間を2人見つけたら海の世界へ！ どんな敵がいるのか？ ディスクセーブ以外にもメモリセーブができるから安心だよ。



ファイトモードは切り替えてのアクションシーンだぞ

1943



ビデオゲームでいまだに人気の高い1943が、ファミコンで登場！ ビデオゲーム版を基本的に忠実に移植！ 欠点や難点もカバーしているぞ。もちろん"イナズマ""カマイタチ"といったメガクラッシュも使えるし、パワーアップもそのまんま。

赤い編隊機を全滅させるとPowが出現し、そのまま取ればエネルギーの回復。撃って次々に変化させれば強力な武器となる、ウェポンPowとなるぞ。

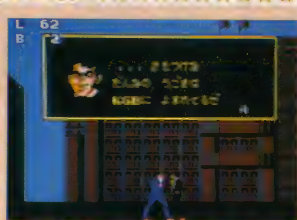
キミは米軍の一員となって、戦艦大和を破壊し、ミッドウェイ海戦で勝利を収めるのだ。人気ゲームだっただけに、この1943にかける期待は大きいぞ。

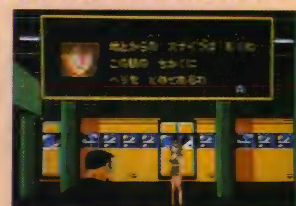

戦艦出現！！ 大型火器に気をつけろ！

し、その狙撃者を、超A級スナイパー"ゴルゴ13"と発表した。世界各国がゴルゴ13狩りに動き出すなか、ゴルゴ13はぬれぎぬをはらすために行動開始した。


スタート直後の空港にて。ゴルゴの後ろ頭がスズシげ！

アクションゲームシーン、アドベンチャーゲームシーン、そして3Dシューティングシーンと、多彩なグラフィックでキミの視覚を刺激し、まるで映画を見ているような気分にさせてくれる。


まわりが敵はかりとはかぎらない　うかつに撃てないよね


ここより空中シーンへ突入。けっこうシビアな戦いになる

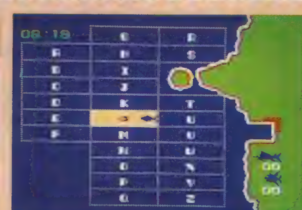
主人公ゴルゴ13はライフ制で、弾丸の数も決まっている。敵を倒すことでライフを回復し、弾丸を補充するのだ。


多少ライフを失ってでも、撃ちまくって倒したほうがいい。

あらゆるところにひそんでいる敵を倒し、事件の真相を追え！ このゲームに触れたとたん、キミはデューク東郷だ。

ったらラインが切れるし、ラインが500M以上伸びても切れてしまう。じっくり弱らせて釣り上げる感覚が、釣り好きの人にはたまらないだろうね。


うるさいほど親切にアドバイスするロバート。ターゲットを見ろよな！


魚影は、カツオの群れがある印、カツオをエサにマリーンを釣れ！

数で勝負か、大物勝負か…。キミの腕と運にかかっている。魚紳さんとロバートの助言をよく聞いて、優勝をめざせ！ ポイントとラインとエサをよく考えて、さあチャレンジしよう。


おー、元気いいなー。ちょっと弱るまで待とうじゃないか。

発売月日		ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格
3月	10日	プレデター	FC	パック・イン・ビデオ	5,500円
	17日	釣りキチ三平　ブルーマーリン編	FC	ビクター音楽産業	5,500円
	18日	信長の野望	FC	光栄	9,800円
		ファイティングゴルフ	FC	SNK	5,500円
	25日	忍者くん阿修羅の章	FC	ユー・ピー・エル	5,300円
		武田信玄	FC	ホット・ビィ	5,800円
		ワードナの森	FCD	タイトー	3,300円
	28日	オリュンポスの戦い　愛の伝説	FC	イマジニア	5,300円
	29日	ビー・バップ・ハイスクール	FC	データイースト	5,800円
		フリートコマンダー	FC	アスキー	5,500円
		不動明王伝	FC	タイトー	5,900円
	31日	アスピック	FCD	ボーステック	3,300円
		ゴルゴ13	FC	ビック東海	5,700円
4月	5日	独眼竜政宗	FC	ナムコ	5,500円
	14日	3Dホットラリー	FCD	任天堂	3,500円
	28日	砂漠の狐	FC	ケムコ	5,500円
	下旬	ファミコン探偵倶楽部　前編	FCD	任天堂	2,600円
	予定	燃えろ!!プロテニス	FC	ジャレコ	未定
		怒II	FC	ケイ・アミューズメントリース	5,500円
		1943	FC	カプコン	未定
		ディープダンジョンIII	FC	スクウェア	未定
		ギャリバン	FC	日本物産	未定
5月	下旬	ファミコン探偵倶楽部　後編	FCD	任天堂	2,600円
		真田十勇士	FC	ケムコ	未定
	予定	ナムコクラシック	FC	ナムコ	未定
		スーパーリアルベースボール'88	FC	バップ	未定
6月以降		めぞん一刻	FC	ボーステック	未定
		大戦略	FC	ボーステック	未定
		レインボーアイランド	FC	タイトー	未定

めちゃ



NEWゲームの楽譜・ソノシートはもちろん
ゲームサウンドのすべてを1冊に！

内容

- ゲームサウンドの歴史
- サウンドクリエイター入門
- サウンドコレクション
  - 人気GS解説
  - ビデオゲーム音源表
  - CD.LP.CT一覧
- 制作現場からのレポート
- ゲームミュージック楽譜集
- 音楽用語の基礎知識

豪華2枚組ソノシート付!!
最新ゲームミュージックも収録

1コイン組曲をアーキテクチャーする！

保存版 GAME SOUND GS倶楽部

3月10日発売　1,900円（B5判）　GSライターズ編

SOFT BANK 日本ソフトバンク出版事業部

新明解ナム語辞典

豪華限定版

ナムコファンによる、
ナムコファンのための、
ナムコのすべてがわかる本

限定本ですので、なるべくお近くの書店でお申し込みください。

定価5,000円

好評発売中!!

西島孝徳著

B5判プラスチック装・ダンボール函入り・
本文280ページ・オールカラー

namco



はっきり言って

超マニア本です!!

なにしろ5,000円という値段の高さ。ちょっと手が出ない。でも，5,000円分のおもしろさは詰めこんだつもり。表紙はゲームの基板を模した業界初のプラスチック装。ちょっとシビれてしまうぞ。中身もオールカラーで，未公開のイラストや未使用キャラが載っているかと思えば，懐かしのディグダグ・ドルアーガの塔のテーブルPOPまでおまけについてくる。思わず机の上に置いておきたくなるときめき本。お金のない人は，貧しい身の上をうらもう。

新明解ナム語辞典

史上初の，ビデオゲーム専門用語辞典。収録範囲は，「おそ松くんダービー」から「ドラゴンスピリット」まで1,134項目。新旧のナムコ・ビデオゲームと，それに関するキャラクター名・特殊現象名から，ナムコット・エレメカ・ロボット・一般ビデオゲーム用語まで網羅。さらに，復刻版・小型テーブルPOPもおまけについてくる。NGを知らないキミも，ラジアメがわからないあなたも，これさえあればいっぱしのナムコ通になれる！

SOFT BANK

㈱日本ソフトバンク 出版事業部 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 ☎03(261)4095

合計1,000名様に当たる
日本ソフトバンクの
ありがたやキャンペーン実施中!

このシールの貼ってあるゲームソフトを買ってネ!

祈って、すがって
ああ、ありがたや





今がチャンス
締切り間近!!

Distributed by SOFT BANK SOFTBANK CORP.

好きなの選べるこの賞品

A賞 東京ディズニーランドペアでご招待……50組 100名様

B賞 マクドナルドギフトカード(1,000円相当)……100名様

C賞 全国共通図書券(1,000円相当)……100名様

D賞 ソフトバンクオリジナルトレーナー……100名様

E賞 参加ソフトメーカーグッズセット……100名様

F賞 ソフトバンクオリジナルペンシルセット……500名様

A賞はパスポート券(入場券+1日フリーキップ)のみのプレゼントです。

応募方法

まずは シールの貼られているパソコンゲームソフトをお買い求めください。次に官製ハガキに シールを貼って、住所・氏名・年齢・電話番号・そして君の欲しい賞品のどれか1つを明記して、あとは送り先を書いてポストに投函するだけ。じっと祈って待ちましょう。

応募先

〒102 東京都千代田区九段南2-3-14
靖国九段南ビル2F
(株)日本ソフトバンク
ありがたやキャンペーン係宛

締切日

昭和63年3月31日迄(3/31消印まで有効)

抽選日

昭和63年4月上旬
(発表は発送をもってかえさせて頂きます)

●注意●お1人様で何度も応募できますが、当選本数はお1人様1本とさせて頂きますのでご了承ください。



SOFT BANK ㈱日本ソフトバンク
ソフトウェア事業部

本社:〒102 東京都千代田区九段南2-3-14
靖国九段南ビル2F
TEL.03-237-0965
(ありがたやキャンペーン事務局)

類似キャンペーンにご注意ください。

ドラゴン浅尾


アタック!シミュレーション
ATTACK! SIMULATION
シミュレーションの時代がやってきた!
「砂漠の狐」
「ナポレオン戦記」
「武田信玄」
「独眼竜政宗」
ファミコン・シミュレーションゲーム
4本立て!
『アタック!シミュレーション』は、
4月18日発売予定。
予価490円です。
史実をもとに攻略・戦略を展開

Nintendo®

任天堂スポーツシリーズにアイスホッケー登場。
世界の強豪6ケ国が集まっての肉弾戦の始まりだ。
3タイプのプレイヤーから、チームをどの様に編成するか
また、フォーメーションをどう組むかは君次第。
君のチームは、パワフルそれともスピーディー?
プレイスピードも5段階に選べて、これぞ氷の上の格闘技だ!!

ディスクカード書き換え情報	メーカー名	ソフト名	開始日	書換料
	コナミ	ツインビー	3/11	500円
		グーニーズ	4/8	
	任天堂	ドンキーコング		



日頃はおとなしく、ボッーとしているが試合になるとすごいパワーで敵を圧倒する。足はドン足だ。

キザでクールなヤツ。
スピードでは、
誰にも負けない。

体は小さいが、ファイト溢れるプレーには定評がある。
おっちょこちょいなのが、タマにキズ。

アイスホッケー
ICE HOCKEY



FMC-ICE 片面ソフト
希望小売価格 2,500円

夢いっぱいディスク DISK SYSTEM ファミリーコンピュータ ディスクシステム

ディスクライターでの書き換えは、
ディスクカードにNINTENDOと刻印のあるものに限ります。

"中山美穂のトキメキハイスクール"の応募受付は2月末日で終了致しました。

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地(075)541－6113
東京支店(03)254－1781 大阪支店(06)245－4155 名古屋営業所(052)571－2506 札幌営業所(011)621－0513 岡山営業所(0862)52－1821



アメリカで人気最高のRPG
ファンタジーに満ちた素敵な冒険の旅へ!!
The Bard's Tale
バーズテイル
Let's Challenge!!
迷路!ドラゴン!地下牢!悪魔!魔術師!
魔法がいっぱい。
Will your brave band choose to Fight or Run?
Red Dragon
Wizard
NEC9801/8801
ユーザーに贈る。
定価7,800円
●バーズテイル・ルールブックご希望の方は郵便切手200円分を同封の上、弊社までお申し込み下さい。
バーズテイルポスタープレゼント
官製ハガキに●氏名●年齢●職業●住所●電話番号●使用PC機種●お持ちのPCゲームを明記の上、エレクトロニック・アーツまでお送り下さい。抽選で500名様にバーズテイルポスターを贈ります。
宛先:〒106 東京都港区東麻布1-10-12 カメダビル6F
EA バーズテイル・ポスタープレゼント係
期間:昭和63年 3月15日迄（当日消印有効）
ELECTRONIC ARTS
TEL:(03)505-6007


俺は負けん。
見よ、この画質！圧倒的な美しさはアーケード級!!
エグイばかりに妖魔絢爛、スリルもシュールも
超極上のリアリズムで、(キミに)迫る!!
RASTAN SAGA
ラスタン・サーガ
メガ 2M ROM
新製品 標準小売価格￥5,800 MSX2 TMS-05
Replicart
レプリカート
©TAITO CORP ©Sony CORP./KLON
新製品
標準小売価格
￥6,800
TPS-04
適応機種
5インチ 2D
PC-8801mkⅡSR以降
楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本社／東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-8616 〒102
MSXはアスキーの商標です。 メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。©TAITO CORP. 1988

グゲーム！

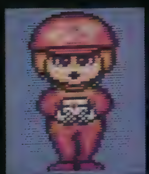
ディック

©1988 BIT²

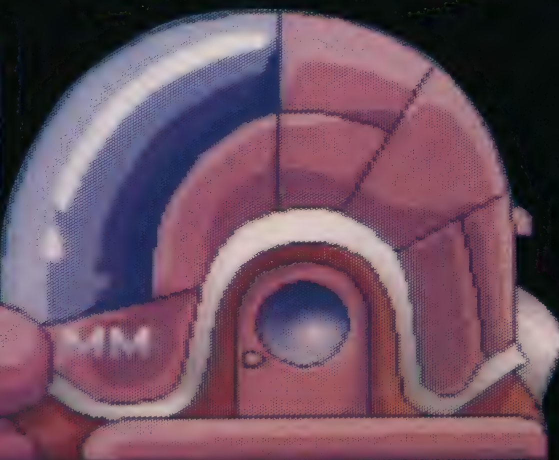
近日発売

MSX2 MEGA ROM 2メガROM 定価¥6,800

- RAM64K以上、VRAM128K以上が必要です。
- この製品はMSX2マークのついていないコンピュータでは使用できません。



マミクル



マインマイム号
MINE MIME
レーザー 首を引っ込ましてカラで自分を防御できる



ウォレビュール号
VOLLER BULLE
エンジンはノーマル 口から玉を上下に連射出来る



パピクル



シルクル



タックスベリー号
DUCKS BERRY
ターボエンジン。口から玉を発射し、おしりから卵爆弾を落す。





ニャンクル

スィエルシャート号
CIEL CHATTE
ツインターボ使用。

ゲームは、ユニークなパロディタッチのシューティングゲームで、ファミクル一家が各自、ハンドメイドのマシンに乗り組み、つぎつぎに敵を破壊させていきます。主人公は、パパ（パピクル）、ママ（マミクル）、兄（ミロクル）、妹（シルクル）、ねこ（ニャンクル）のうち、いずれか1人を選択。主人公の性格によって、パワーアップや、アイテムが出現するので、考慮しながらゲームを進めていきます。

SOFT HOUSE ACG & STG RPG & AVG
BIT²

制作、発売元
株式会社 BIT²（ビッツー）
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3階
TEL.03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元
BIT²（ビッツー） 販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3階
TEL.03(862)6886 FAX.03(862)2263

※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

各種スタッフ募集

㈱BIT²では只今各種スタッフを募集しております。
詳しくはお問い合わせ下さい。
☎03(479)4558 担当 辻谷

MSX MSXマークはアスキーの商標です

究極のMSX2オリジナル、ニュー・シューティン

ファミクル・パロ

時間（とき）は、2390年（ファミクル）、3月11日。

雪の降りしきる日曜日。

いつものごとく、ゲーム好きなファミクル一家は、

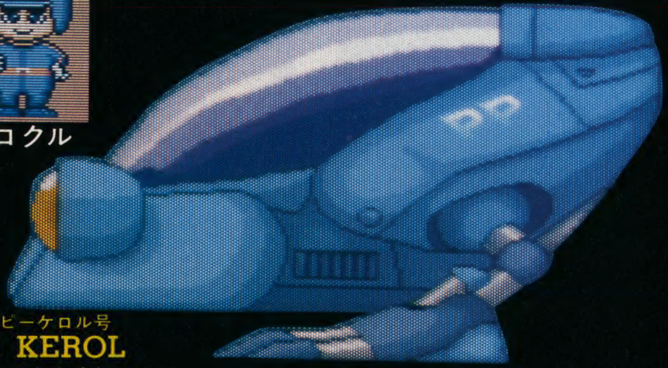
それぞれのゲームに熱中している……

と、その時“ピピピピッ…”

何かパソコンから速報が流れてきた。



ミロクル



ピーピーケロル号
P.P. KEROL
玉はノーマルだが、左右にバリアがついている

来たる4月1日(SUNDAY)
“亜空間ゲームハウス”にて、ゲーム
大会を行ないます。
参加は自由。
ただし、各自よりすぐったマシン持参
で参加すること。
優勝者には「宇宙旅行」プレゼント。
その他ゲームソフト1年分etc…。

その日から、ファミクル一家のマシン作りが始まった！

各自、部屋に閉じ込もり、いろいろな構想を練り、工夫をこらした…。
パパ（パピクル）、ママ（マミクル）、兄（ミロクル）、
妹（シルクル）、ねこ（ニャンクル）は、
それぞれ最強のマシン作りをめざして完成を急いだ。
そして、当日をむかえたファミクル一家。
それぞれご自慢のマシンを持って、“亜空間ゲームハウス”へ…。
さて、マシンの出来ばえはいかに!?



SNK
SNK GROUP

グリーンが戦場と化す、4人の激闘のドラマがここに。



熱戦を演出するTV中継並の切り返し画面



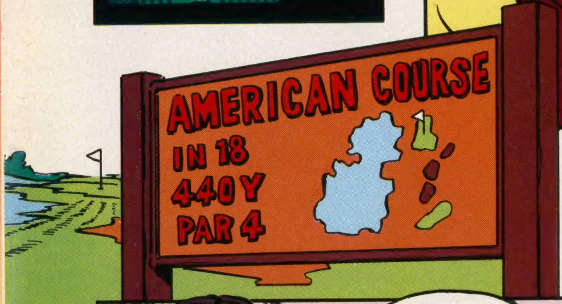
各ホールの攻略アドバイスと全体図も表示





君はどのキャラを選ぶか!!

4人のゴルファーから選べる! 4人プレイできる!
飛距離・パッティングなど、テクニックの違う、4人。誰を選ぶかはやる人次第。だから、「お父さんはビッグジャンボだ」「お母さんはプリティエリよ」「じゃあ兄ちゃんはミラクルちょうすけ」「ボクはバーディトミィ」てな具合に家族4人でわいわいと。彼女はエリで、ボクはジャンボてな具合に恋人同志で熱く。昨日はトミィだったから今日はジャンボで、てな具合に1人で4倍楽しむ。いろんな具合に楽しめるファイティングゴルフ。
▶練習モードは打ちっ放し。勝負の前に特訓を!



変化に富んだ36ホール

臨場感たっぷり。実際にコースをラウンドする雰囲気で楽しめる、アメリカン&ジャパニーズコース。

ファミリーコンピュータ用カセット

FIGHTING GOLF

©1988 SNK ELECTRONICS CORP.

4人が戦う
ファミコン・ゴルフゲーム

ファイティングゴルフ



3月18日発売
標準小売価格5,500円



60分18ホール勝負! 男の熱い戦いが、いま始まる!

闘争本能を刺激するナッソーゲーム▶マッチプレイ、ストロークプレイの勝敗をすべてポイント制で競い、最後に一番ポイントの多い人が勝者となるのがこれ。プレス宣言ルールもあるから、最後の最後まで勝負がわからない。スコアは自動計算され、途中経過もひと目。
2倍か? チャラか? 最終ホールのプレス宣言▶大差で負けている絶対絶命の最終ホール。残された道はプレス宣言のみ。勝って天国を見るか、負けて地獄を見るか、それは君次第!
ドラコン賞、ニアピン賞、ホールインワン賞、途中でも、一発逆転のチャンスはたっぷり!

株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社: 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル602号 TEL.06-338-8188
東京支店: 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9433

新作ソフト情報がたっぷり聞ける
SNKテレホンサービス
東京:03-865-4791
大阪:06-338-2570


SEGA
2メガにて参上。
ゲームセンターをわかせた忍術まるごと
SHINOBI
2メガ FM音源対応 5,500円
最強の忍術の使い手"ジョー・ムサシ"が、早くもメガソフトに登場。悪の組織との白熱の攻防戦や、敵を一蹴する忍術の数々が、FMサウンドとともに息もつかさぬスピードで展開。アクションの面白さが思いきり体験できる電光石火の忍者ゲームだ!
☆新作ゲーム情報☆
■剣法修行と真剣勝負の道中ゲーム!
剣聖伝(仮称)
■3-Dゲーム第4弾!
スーパースペースシューティング!
ブレードイーグル
超難関の連続が
きみの挑戦を
待っている!
人気のアレックスシリーズ第3弾
アレックスキッド ザ ロストスターズ
2メガ FM音源対応 5,500円
ビデオゲーム新世代マシーン
セガ
マスターシステム
¥16,800
●メガソフトは、セガ マスターシステム、マークIII共通のゲームソフトです
株式会社 セガ・エンタープライゼス
お問い合せは
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(742)7068 本社消費者サービス係
ファンタシースター
大ヒットキャンペーン
好評実施中!
今、大ヒットRPG"ファンタシースター"を買うと、幻のスポーツパッドやFMサウンドユニットなど、素敵な賞品が当たるプレゼントキャンペーンに応募できます。また、"ファンタシースターII"のストーリーも全国のセガファンから募集中です。くわしくは、店頭のポスターかパンフレットを見てください。

Beep 1988 APRIL 4 ビープ
昭和63年4月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻4号通巻42号
発行人・孫正義 編集人・笹口幸男
発行所 日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル 電話 営業03・261・4095 編集03・265・5808
定価390円

雑誌17659-4 T4911765904396 Printed in Japan